

PC PLAYER

4 398039 607007

DM 7,- • OS 54,- • SFR 7,-
LFR 170,- • MFL 8,50 • LIT 8,500,-

ABGEZOCKT IN LAS VEGAS

**Spiele-Premiere CES:
80 neue CD-ROMs**

REFERENZ FÜR 3D-ACTION?

DESCENT schneller
& schlauer

20 SEITEN SPIELE-HILFEN

**Tips & Tricks: Heretic,
Wing 3, LBA, Cyberia**

DIE CD-ROM-SCHALLMAUER

**Praxis-Test: Quadra-
speed für wenig Geld**

RUND UMS ROLLENSPIEL

★ **Der richtige Einstieg**
★ **Die Besten im Test**

Schmunzel-Adventure im Test: Woodruff auf Schnitzbrot-Suche • **Bizarre Anwendung:** Multimedia-Spuk
RAM-Aufrüstung: Was Sie beachten müssen • **Kunst & Kommerz:** Test der neuen Werbespiele



Test: Descent

NEW

AWE32 VALUE:



ECHT-SOUND IN VIRTUELLEN WELTEN

Go and get it!

Wieder einen Schritt der Realität näher – ein neuer Maßstab für alle, die Spiele realer erleben, Sound kreativ bearbeiten und anspruchsvolle Multimedia im Office-Bereich gestalten wollen. Creative Labs präsentiert zu einem Superpreis den ultimativen Sound-Level.

High Performance

Wavetable, E-mu-8000-Chip, MIDI und viele andere Features, machen den digitalen Sound noch lebensechter.

Facts

- Orchestrierte 32-Stimmen-polyphonie mit Advanced WaveEffects Synthese
- Programmierbare AWE32-Effekte für Reverb, Chor oder 180°-QSound
- 16-Bit CD-Qualität in Stereo, 44,1 kHz
- Multi-CD-ROM-Schnittstelle für Creative-/Panasonic-, Sony- und Mitsumi-Laufwerke
- 20stimmiger OPL3-FM-Synthesizer
- 512 KB RAM, 1 MB ROM „on board“
- MIDI-Ausgang mit allen 16 MIDI-Kanälen (GM-/MT32-/GS-kompatibel)

Software

- Creative Ensemble
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel

Synthesizer

Die AWE32 Value eröffnet durch den E-mu-8000-Chip vollkommen neue Klangwelten – ein absoluter Profi-Chip aus der Entwicklung des führenden Keyboard-Herstellers E-mu Electronic.

Wavetable

Die fortschrittliche Synthese von Wave-Effekten erlaubt es Ihnen, vollen Sound in Konzertqualität mit 128 Melodie-Instrumenten, 6 Schlagzeug-Sets und 32 Stimmen zu erzeugen.

Kompatibilität

Die AWE32 Value Edition ist voll Sound Blaster-, Sound Blaster 16- und Sound Blaster AWE32 kompatibel. Außerdem stehen 3 CD-

ROM-Schnittstellen (Mitsumi, Sony und Creative/Panasonic) zur Verfügung.

Games

Auf der AWE32 Value laufen Spiele der alten Generation ebenso wie die aktuellsten Spiele, die bereits auf Sound-Clips in AWE32-Standard zugreifen.

Sound-Mixing

Creative WaveStudio 2.0 ist ein vollwertiges Programm zum Schneiden und Bearbeiten von Wave-Dateien. Zum Sampeln von Musik kann die ultimative Sound-Editor-Software „Vienna“ zum Vorzugspreis erworben werden.

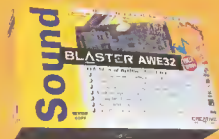


Gratis-CD

Test the sound:
Fordern Sie die AWE32-Gratis-Audio-CD an und testen Sie diese auf Ihrem CD-Player.

Tel.: 0 21 31 / 10 28 38

Fax: 0 21 31 / 91 98 26



CREATIVE
CREATIVE LABS

81774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16

CeBIT 95
HANNOVER
Halle 9/Stand D37

TUTTO COMPLETTI

Ausgabe 2/94



Hollywood Tricks fürs Heim-Video • Peter Gabriel interaktiv • Tests: Civilization, Marios Time Machine, Doom, Judgment Rites, u.a. • Tips & Tricks: Larry 6, Gabriel Knight • ...

Ausgabe 3/94



CES: 12 Seiten USA-News • Tests: SIM CITY 2000, Pinball Fantasies, Alone in the Dark 2, Dragonsphere, u.a. • Sondertipps & Tricks: Judgment-Lösung, Doom-Geheimnisse • ...

Ausgabe 4/94



Mit Paint Brush malen auf dem PC • Tests: Beneath a Steel Sky, Mad Nows, The Elder Scrolls Arena, Battle Isle 2, u.a. • Tips & Tricks: Inca 2, Anstöß, Alone in the Dark 2, Labyrinth of Time, Doom • ...

Ausgabe 5/94



CD-ROM-Test: Doublespeed-Lautwerke • Soundkarten Doktor • Tests: Lands of Lore, Day of the Tentacle, The Horde, Myst, Critical Path, u.a. • Tips & Tricks: SimCity 2000, Dragonsphere • ...

Ausgabe 6/94



DOS 7 im Praxistest • Die neuen Soundkarten • Tests: Pacific Air War, Die Siedler, Winter & Summer Challenge • Tips & Tricks: Ravenloft, Beneath a Steel Sky, Elder Scrolls Arena • ...

Ausgabe 7/94



Pentium gegen DX4 • 3D Bilder auf dem PC • WM Total: Fußballsimulationen im Vergleich • Spieletests: Al-Quadim, Sim City, Fita Soccer, Sam & Max, Anstoss u.a. • Tips & Tricks: Battle Isle 2, Siedler, Innocent • ...

Ausgabe 8/94



Allos zu Strategie-Spielen • Chicago News • Tests: Sternenschein, Pizza-Connection, Cool-Spot, Privatier, D-Day, Shanghai II, u.a. • Tips & Tricks: Master of Orion, Al-Quadim, Railroad Tycoon • ...

Ausgabe 9/94



Tinten-Farbdruker im Vergleich • VGA-Karten • Tests: Indy Car Circuits, Wing Commander, Ultima V, PC Golf, TIE Fighter • Tips & Tricks: TIE-Fighter, Inherit the Earth, Outpost, Pizza-Connection • ...

Ausgabe 10/94 (auch mit CD)



Wavetable-Bords und Top-Rennspiele im Vergleich • Woodstock auf CD-Rom • Alles über den Space Simulator • After Dark 3.0 • Tests: Beattie Bugs, Alien Legacy, Transport Tycoon, System Shock • ...

ab Ausgabe 10/94 auch als PC PLAYER plus Sammlung (mit CD) erhältlich

Ausgabe 11/94 (auch mit CD)



Spitzen-Joysticks im Test • London News • Das magische Auge auf CD-ROM • Tests: Civilization, Fita Soccer, Master of Magic, Microsoft Golf 2.0 • Tips & Tricks: Battle Bugs, Colonization • ...

Ausgabe 12/94 (auch mit CD)



Super-PCs unter DM 5000 • Nullmodem Spiele-Session • Goldkurse im Vergleich • Tests: Little Big Adventure, Magic Carpet, Nascar Racing, Kyandia 3 - Malcolm • Tips & Tricks: The Horde • Komplett-Lösung System Shock • ...

Ausgabe 1/95 (auch mit CD)



Das war '94: Spiele; Jahresinhalt; Rückblick • Virtual-Reality por PC • Video für Windows • Tests: US Navy Fighters, Death Gate, The Incredible Machine • Tips & Tricks: Bundesliga Manager Hatrick

Sie können auch die Karte in der Reifmitte verwenden

Einfach die Ausgaben der PC PLAYER sowie PC PLAYER plus auswählen, die Ihnen noch fehlen und gleich bestellen. Dazu Coupon ausfüllen, ausschneiden und faxen oder einsenden.

JA, ich möchte meine PC Player und PC PLAYER plus Sammlung tutto completi!

Ich bestelle folgende Exemplare und bezahle per Bankkredit:

PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 3/94): _____ DM
PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): _____ DM
PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): _____ DM
PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): _____ DM
zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): _____ DM
Gesamtsumme: _____ DM

Konto-Nr. _____ für Überweisung
oder lege einen Scheck bei (qualifizierte Rechnung liegt der Sendung bei).

Name/Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Unterschrift _____

Dieses Angebot gilt nur innerhalb der BRD

Übrigens, wenn der Coupon nicht ausreicht, geht's auch so: Auf dieser Seite alle Hefte, die von Ihnen benötigt werden ankreuzen. Seite aus dem Heft austrennen und faxen oder einsenden. Unsere Fax-Nummer lautet:

Fax **0 89/20 24 02 15**
Tel. 0 89/20 24 02 50

oder schicken Sie den Coupon an:

DMV-Verlag
Leser-Service, CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München

POINGER GIPFEL

Auch nicht schlecht: Knapp zwei Jahre hat unsere beschauliche PC Player gebraucht, um den Spielezeitschriften-Markt aufzumischen. Die offiziellen Zahlen des Auflagen-Prüfinstituts »IVW« weisen für das 4. Quartal 1994 140.729 verkaufte Exemplare aus. Damit ist nicht nur sichergestellt, daß wir uns Ersatz für Jörg Langers durchgeschmorte Festplatten leisten können - PC Player ist erstmals Deutschlands meistverkaufte Computerspiele-Zeitschrift. Während unsere humorvolle Verlagsleitung bereits höhere Ziele anpeilt (»Hey, sowas mit 200.000 wär' doch nicht schlecht...«), bedankt sich die Redaktion feierlich bei allen Lesern. Gracias!

Unser statistische Abteilung präsentiert ab diesem Monat die neue, verbesserte Hitparade. Statt Verkaufscharts pur ermitteln wir lieber die Programme, die wirklich begeistert gespielt werden. Der rege Rücklauf an Postkarten ermöglicht eine repräsentative Hitliste der PC Player-Leser. Also, jeden Monat mitmachen - die Karte finden Sie im Karton-Durchhefter in der Mitte jeder Ausgabe.

Abgaben hier, neue Steuern dort - doch das Leben geht weiter: PC Player plus, unsere Deluxe-Ausgabe inklusive CD-ROM, kostet nämlich ab diesem Monat 3 Mark weniger - die guten Verkaufszahlen machen's möglich. Zur Feier des Tages haben wir noch mehr exklusive Eigenproduktionen auf die CD gepreßt. So finden Sie neben dem üblichen Angebot an neuen Spieledemos erstmals den »Tips-Player«. Zu unseren Scherzvideos der »Multimedia-Leserbriefe« gibt's auf vielfachen Leserwunsch wieder Outtakes von den Dreharbeiten und der interaktive Test widmet sich ausführlich »Wing Commander 3«. Apropos Wing 3: Auf unserer CD finden Sie ein »Making-of«-Video von Origin; grafisch besser als auf dem CD-ROM der »Special Edition« von Wing Commander 3. Wie kommt's? Unser Videoguru Toni Schwalger war mit der technischen Qualität unzufrieden, digitalisierte die VHS-Vorlage kurzerhand neu - und sorgte ganz nebenbei für deutsche Untertitel...

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht

Ihr PC-Player Team

Heinrich
Lenhardt

Jörg
Langer

Babs
Schwaiger

Susan
Sablawski

Baris
Schneider

Michael
Kim

Florian
Stangl

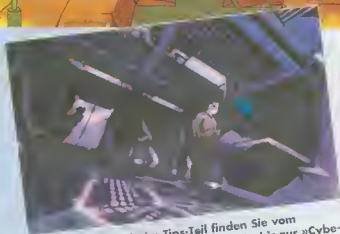
PC PLAYER



Putz hoch
drei sind die
Abenteuer
von Wood-
ruff **62**



Interplay beschert uns mit »Descent« ein ebenso intel-
ligentes wie mitreißendes 3D-Actionspiel **46**



Wir spielen's durch: Im Tips-Teil finden Sie vom
Piloten-Guide für »Wing Commander 3« bis zur »Cybe-
ria«-Komplettlösung reichlich Lebenshilfen **120**



Die Neuauflage von Encarta setzt Maßstäbe
für CD-ROM-Enzyklopädien **38**

aktuell

MESSEBERICHT WINTER-CES '95
Auf 10 Seiten: Die Spieleparade '95
aus Las Vegas

WESTWOOD WERKELT **22**
PC Player vor Ort: Die Entstehung von
»Command & Conquer«

HITPARADEN **26**
Neu und verbessert: jetzt mit Leser-
Charts

RISE OF THE TRIAD **27**
Der neue 3D-Schacker im Blickpunkt
KURZMELDUNGEN **28**
Rund ums PC-Entertainment

STREITGESPRÄCH:
HARDWARE-HUNGER **30**
Debatte mit EA/Origin um Wing
Commander 3

software

MULTIMEDIA-BUNDESLIGA **34**
Saisonrückblick mit der »ran«-
Datenbank

TAKE YOUR BEST SHOT **36**
Test: Bill Plymtons interaktive Cartoons

ENCARTA '95 **38**
Test: Das beste CD-ROM-Lexikon

SOFTWARE-KURZTESTS **39**
Peter Schilling
Beat Club: The 70's
Techno-Trance
The Mask
Spirit of Snowboarding
Bike World

**PC JUNIOR -
SOFTWARE FÜR KIDS** **42**
Im Test: »Aladin und die Wunderlam-
pe« und »Thinkin' Things«

ROLLENSPIEL-SPECIAL **92**
Die besten Programme, die
wichtigsten Begriffe

BUG-REPORT **1DD**
Neues von der Fehler-Front

SHAREWARE-SPIELE **1D2**
Die besten Neuheiten im Kurztest

NEUE WERBESPIELE **1D4**
Fünf Programme unter der Lupe

BIZARRE ANWENDUNG:
GHOSTS **106**
Serbise Spukbetrachtung

3-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PC

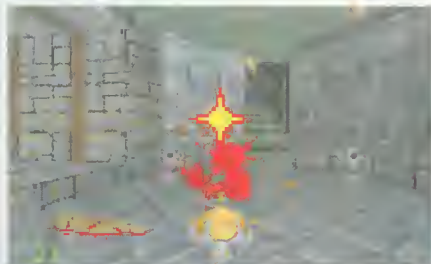


hardware

**CD-ROM-LAUFWERKE MIT
QUADRASPEED** **112**
Test: Vierfaches Tempo für wenig
Gold

**KEINE PANIK:
NOCH MEHR RAM** **107**
Hilfe, brauche ich wirklich 16 MByte?
Unser großer RAM-Führer hilft beim
Aufrüsten.

NEUE SPEZIAL-JOYSTICKS **116**
Zubehör für Flug- und Action-Fans

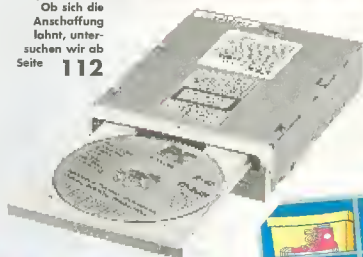
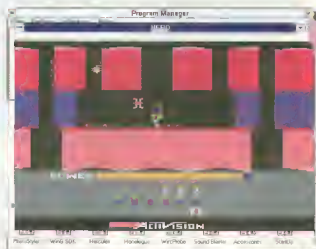


Der neueste Streich der »Doom«-Macher: Die Fantasy-Balleri »Heretic« im Test.

52

Das Ende nerviger CD-Wartezeiten? Schnelle Quadraspeed-Laufwerke lacken mit niedrigen Preisen. Ob sich die Anschaffung lohnt, untersuchen wir ab Seite

112



tips & tricks

| | |
|----------------------|---------|
| EINLEITUNG | 119 |
| ACES OF THE DEEP | 126 |
| COLONIZATION | 143 |
| CREATURE SHOCK | 128+143 |
| CYBERIA | 120 |
| DARK SUN 2 | 143 |
| DIE HÖHLENWELT | 134 |
| EARTHSIEGE | 143 |
| HERETIC | 143 |
| LITTLE BIG ADVENTURE | 138 |
| NOCTROPOLIS | 130 |
| NOVASTORM | 143 |
| SYSTEM SHOCK | 143 |
| TONY AND FRIENDS | 142 |
| WACKY WHEELS | 143 |
| WING COMMANDER 3 | 124 |
| TECHNIK-TREFF | 144 |



Bei »PC Junior« wird neue Software für Kids kritisch geprüft

42

rubriken

| | |
|---------------------|-----|
| EDITORIAL | 5 |
| CD-ROM-INHALT | 32 |
| PC PLAYER UNPLUGGED | 91 |
| STARKILLER | 118 |
| LESERBRIEFE | 146 |
| IMPRESSUM | 147 |
| VORSCHAU | 149 |
| FINALE | 150 |



Das Rollenspielgenre im Wandel: Unser Schwerpunkt verrät Grundlagen, gewährt Ausblicke und stellt die wichtigsten Programme vor.

92



Auf 10 Seiten zeigen wir Ihnen die Spiel-Neuheiten von der Winter-CES. Kurioseste Entdeckung: Activisions VCS-Emulator für Windows!

8

spiele-tests

| | |
|---------------------------------------|----|
| ALONE IN THE DARK 3 | 68 |
| BOPPIN' | 72 |
| DESCENT | 46 |
| GALACTIC CIVILIZATIONS | 82 |
| HERETIC | 54 |
| HOKUM | 88 |
| KICK OFF 3 | |
| EUROPEAN CHALLENGE | 87 |
| LEGIONS | 74 |
| METAL MARINES | 80 |
| PAC IN TIME | 60 |
| PREMIER CHALLENGE 3 | 53 |
| PRESUMED GUILTY | 66 |
| ROYAL FLUSH | 58 |
| SAGE VON NIETOOM | 70 |
| SUPER FROG | 86 |
| TENDO | 84 |
| WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH | 62 |
| RED BARON (HALL OF FAME) | 90 |

Messebericht

Winter CES 1995

LAND UNTER

IN

LAS VEGAS

Dauerregen vor den Hallen, Softwarereggen an den Ständen: Auf der Winter CES präsentierten Firmen aus aller Welt die Frühjahrs-Spielekollektion für Ihren PC.

AKTUELL

Eigentlich liegt Las Vegas ja am Rande einer Wüste. Davon ließen sich die Wettergötter aber nicht beeindrucken und sorgten für die schlimmsten Regenfälle seit Jahren, genau zu Beginn der Winter CES. Nicht nur Hotels waren auf das Wetter nicht eingestellt (unser Redakteur durfte mehrfach sein Hotelzimmer wegen akuter Durchnässung wechseln), auch in den Zelten, die die Messehallen ergänzten, mußte man aufs Wetter reagieren. Die Sturzböche drohten nicht nur nasse Füße, sondern auch geschockte Besucher an: Die Wassermassen standen nämlich kurz davor, die Starkstromverkabelung zu erreichen...

Ansonsten stand die Winter CES dieses Jahr gar nicht unter Strom. Mangelhafte Organisation, lange Wege zwischen Multimedia (am Nordende der Messe) und Computerspielen (am Süden der Messe), gesperrte Haupteingänge und viel zu enge Umlenkungen zu den Nebeneingängen sowie stets überfüllte Busse zum Messegelände waren Vorbaten für eine Show, auf der sich weniger Neuheiten als sonst tummeln. An vielen Ständen wurde man auf die »E3« vertröstet, die »Electronic Entertainment Expo«,

die sich im Mai in Los Angeles ausschließlich mit Spielen und Unterhaltung befassen wird. Wegen dieser neuen, wichtigen Messe wolle man auf der CES eher zurückhaltend sein, die sich ja auch mit Video, Telekommunikation und HiFi beschäftigt und bei der die Veranstalter »Computers« gerne in die Nebendarstellerrolle drücken wollten.

Die Spürnasen von PC Player ließen sich von diesen Widrigkeiten nicht schrecken und klopperten alle Stände nach Neuheiten ab; traditionell präsentieren wir die erspähten Produkte nach Herstellern sortiert und in alphabetischer Reihenfolge. Berichte über neue Nicht-Spiele-Software und Hardware im nächsten Heft runden unseren Messebericht dann ab.

▲ Access Software

Endlich eine CD-ROM-Version von Links! Aber Links 386 CD ist nur ein Zwischenprodukt, bevor im Herbst

das völlig überarbeitete »Links Pentium« (Arbeitstitel) erscheint. Die CD-Version enthält zwei Kurse (Harbour Town und Banff Springs) und einige neue Features: Ein Videoclip zeigt jedes Loch vor dem Spiel zur genauen Analyse und ein Caddy gibt Ihnen während des Spiels nicht ganz ernsthafte Kommentare. Der Caddy wird übrigens von dem amerikanischen Komiker Babcat Goldthwait gesprochen, den man bei uns durch die »Police Academy«-Filme kennt. Die alten Links-Disk-Kurse lassen sich weiterverwenden (allerdings ohne die Videoclips), neue Kurse erscheinen ab sofort gleichzeitig auf Disk und CD. Den Anfang macht der »Prairie Dunes Country Club«.

▲ Accolade

Und wieder ein Unabhängiger weniger: Accolade ließ sich von der Plattenfirma WEA kaufen, um als Eckpfeiler für interaktive Projekte zu dienen. Von dieser Nachricht überschattet, zeigte man im großen und ganzen nur Sportspiele, die sowieso schon seit mehr als einem Jahr angekündigt und überfällig sind. Dazu kam eine

Die neue CD-Version von »Links 386« bietet außer kleinen Filmchen aller Kurse wenig Neues



ON CENT

Update-Version von »Unnecessary Roughness« mit dem wichtigen Zusatz »95«. Acca-lode kündigte eine Multiplayer-Version von »Cyclemania« an, die sich per Modem und Netzwerk spielen lassen soll. Der Update auf diese Version soll umsonst an die Kunden weitergegeben werden.

Lediglich als Konzept existiert das Projekt **Star Control III**. Die neue Fortsetzung soll von Legend Entertainment programmieren werden, doch diese Verbindung ist durch den WEA-Einkauf gefährdet.

▲ Activision

Gleich am ersten Stand in der ersten Halle erwartete Activision die Besucher mit einem Rückfall in die Vergangenheit: Das **Atari 2600 Action Pack** enthält 15 Titel für die gute alte Atari-VCS-Konsole, die mittels einer Emulation unter Windows gespielt werden können. Das erste Pack erscheint Anfang März und bietet unter anderem Klassiker wie »Kaboom!«, »Pitfall«, »Chopper Command« und »H.E.R.O.«. Danach soll alle drei Monate ein weiteres Paket folgen, bis Activision seinen kompletten Katalog von VCS-Modulen aufgearbeitet hat. Angepeilter Preis pro Paket: rund 70 Mark. Da werden nicht nur Nostalgiker zuschlagen.

Auch sonst setzt Activision auf bewährtes: **Shanghai – Great Moments** wird die bisher beste Umsetzung des Spieleklassikers. Das Windows-CD-ROM bietet wunderschöne Super-VGA-Grafik und mehrere neue Spielmodi, darunter »Action Shanghai«, bei dem Sie blitzschnell Steinpauere wegzuklein-

Rabater Floyd ist wieder da: »Planeffall: Flays Next Thing« erweckt das putzige Infocom-Maskentchen zu neuem, grafischem Leben

sen, weil anstehen neue Steine oben aufgelegt werden. Wie es sich für ein CD-ROM-Produkt gehört, gibt es Videoszenen und viel Musik. Der Untertitel »Great Moments« deutet auf einige neue Steinsätze hin, die sich mit historischen Ereignissen befassen. So müssen Sie beispielsweise Erfinder und Erfindungen einander zuordnen oder bekannte Bilder identifizieren. Zur Belohnung gibt es Videoclips, die beim Zusammenfügen der richtigen Paare abgespielt werden.

Das im Videospielfeld erfolgreiche Jump-and-Run **Pitfall: The Mayan Adventure** wird für Windows auf CD-ROM umgesetzt; es soll im Herbst 1995 erscheinen und bietet unter anderem Soundeffekte, die angeblich in den Regenwäldern von Costa Rica aufgenommen wurden.

Erst kurz vor Weihnachten folgen zwei neue Adventures: **Planeffall: Flays Next Thing** vereint wieder Steve Meretzky mit dem Infocom-Label. Die witzig-zynische Science-fiction-Geschichte aus Planeffall und Stationfall wird als Grafikadventure in Super VGA fortgesetzt. Neben Steve Meretzky schreiben zwei Drehbuchautoren von »Star Trek: The next Generation« an Dialogen und Puzzles. Und was wäre Infocom ohne



Das Jump-and-Run-Spiel »Pitfall« soll für Windows umgesetzt werden

ein neues Zerk-Spiel? **Zark: Nemesis** beleuchtet neue Ecken des Great Underground Empires. Diesmal wollen die Programmierer eine Horror-Liebesgeschichte in der Welt von Zark ansiedeln.

Nach im Konzept-Stadium befinden sich **The Great Game**, ein Spionagethriller, an dem der einstige CIA-Chef William Calby und der ehemalige KGB-Baß Oleg Kalugin mitarbeiten. Die **Santa Fe Mysteries** sind Krimi-Adventures und von dem Team geschrieben, das »Who killed Sam Rupert?« entwickelte. Hackeydrame wird ein futuristisches Eishockeyspiel mit 3D-Grafik, welches Netzwerk- und Modem-Modus bieten soll.

Im Bereich Lernsoftware hat sich Activision mit Jim Henson Productions, der Muppet-Crew, zusammen-

geboten. Das erste Spiel, **Muppet Treasure Island**, bei dem Sie Kermit und Co. auf die Schatzinsel von Robert Louis Stevenson begleiten, soll aber erst Anfang 1996 erscheinen.



Neben der klassischen Shanghai-Grafik (erstmalig in Super-VGA) wird es bei »Great Moments« auch Steinsätze mit wichtigen historischen Ereignissen geben



▲ American Laser Games

Bei den schießfreudigen Programmieren von ALG wird fleißig an PC-Umsetzungen der Video-Balle-reien **Drug Wars** und **The Last Bounty Hunter** gearbeitet. Damit das Ballern noch mehr Spaß macht, soll im Frühjahr die passende Lichtpistole für PCs erscheinen. Bei so viel Macho-Action schlägt folgende Meldung doppelt wuchtig ein: Als nächstes will man Software für das »schwache« Geschlecht entwickeln. Die neue »Games for Her«-Abteilung wird sich mit »nicht gewalttätigen« Spielen, die Mädchen ansprechen« beschäftigen. Der erste Titel soll unter dem Namen **Madison High** die »Beverly Hills 90210«-Fanggruppe erreichen.

▲ Bethesda Softworks

Wer will noch einen Doom-Clone? Bethesda nutzt mit **Terminator: Future Shock** zum x-ten Male seine Terminator-Lizenz aus und präsentiert ein Pra-



Düstere Grafik auf der Raumstation: Bei »Orion Conspiracy« klären Sie den Tod Ihres Sohnes auf

tiel. **Absolute Zero** ist eine Action-Weltraum-Simulation. Bei Minenarbeiten auf einem Jupitermond werden tiefgekühlte Aliens gefunden und dümmlicherweise aufgetaut. Als besonderen Gag spielt man das Programm zweimal: Erst von der Seite der Menschen, die 22 Tage lang einen Kleinkrieg gegen die aggressiven Aliens führen; dann als Alien, um zu verstehen, warum die aufgetauten Wesen derart zerstörerisch reagieren. Schnelle 3D-Vektorgrafik und ungewöhnliches Missionsdesign werden uns versprochen.

Beim Adventure **The Orion Conspiracy** stapfen Sie in Super-VGA durch eine Raumstation, die am Rande eines schwarzen Loches geparkt wurde. Hier versuchen Sie, den Tod Ihres einzigen Sohnes aufzuklären. War es ein Unfall oder Mord? Die Entwickler wollen diverse Überraschungen in die Handlung einbauen und das Spiel mit professioneller Sprachausgabe unterlegen.

Ein Mittelding aus Actionspiel und Simulation soll **Tank Commander** werden. Sie steuern bis zu vier Panzer in fünf verschiedene 3D-Landschaften und versuchen über 40 Missionen zu erfüllen. Wer ein Netzwerk besitzt, kann sich mit bis zu 15 menschlichen Mitspielern duellieren. Die detaillierte Grafik soll dabei soweit heruntergeschaltet werden können, daß auch nach 386er-Mitspielen dürfen.

Außerdem arbeitet Damark an einer Hubschrauber-Simulation mit dem Codenamen »Apache« (wird wegen gleichnamigen Programm von Digital Integration nach geändert) und an der CD-ROM-Umsetzung der engli-

Bei Empires »Civil Wars« verschieben Sie die Einheiten auf einer nahezu beliebig zoombaren, dreidimensionalen Karte



Bis zu 16 Spieler sollen bei Damarks »Tank Commanders« im Netz gegeneinander antreten; natürlich läßt sich es auch alleine spielen.

schen »Fighting Fantasy«-Buchreihe. Das erste Spiel wird **Deathtrap Dungeon** heißen.

▲ Empire Interactive

Als englische Firma tut sich Empire natürlich etwas schwer, in den USA eine realistische Simulation der amerikanischen Sezessions-Kriege anzupreisen. Doch trotz ungünstiger Platzierung im Karaoke-Bereich der Messehalle ist dieses Kunststück mit **The Civil War** gelungen. Das Spiel wurde vom Team programmiert, das vorher für Micraprise »Fields of Glory« entwickelte. Eine nahezu beliebig zoombare 3D-Karte von Nordamerika macht es möglich, das Programm entweder als Aneinanderreihung von Einzelschlachten oder als vollständige Simulation des kompletten Kriegsverlaufs zu spielen. Da **The Civil War** nur auf CD-ROM ausgeliefert wird, ist Platz für hunderte historischer Fotos und Zeichnungen sowie



Rollenspiele unter Wasser: Bei »Daggerfall« lernen Sie auch die feuchteren Dungeons näher kennen.

gramm, bei dem Sie ballern durch die 3D-Landschaft laufen, fahren und fliegen dürfen. Das Ganze spielt in der Zukunft, wo Sie als Widerstandskämpfer ein weiteres Mal den bösen Supercomputer Sky-Net herausfordern.

Mit viel Videosequenzen angereichert präsentiert sich **Daggerfall**, die Fortsetzung zu »Arena« aus der »Elder Scrolls«-Rollenspiel-Serie. Ansanien gibt es, wie sich das für eine Fortsetzung gehört, mehr Magie, mehr Monster, mehr Schätze und eine neue Handlung – aber nur auf CD-ROM. Zu den innovativen Features gehört das Einbrechen in Häuser (über Fenster und Balkone) und ein Amphiboid in Ihrer Party, der auch Unterwasser-Levels erforschen kann.

▲ Damark

Nachdem das Spielern »Warten auf Lords of Midnight« bei Damark noch ein paar Wochen andauern wird, zeigte man am Stand drei andere neue



Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games stehen durch

The even more Incredible Machine

Der Nachfolger eines der
beliebtesten Spiele aller Zeiten

PC-Disk 19,95

Peter Gabriel

Xplora CD-ROM 99,95

Xplora Special Edition

enthält zusätzlich "Secret Worlds Live"

als Audio-CD und Video sowie

ein 56-seitiges Xplora Book

CD-ROM 159,95

Unser Tip des Monats

Dark Forces *

LucasArts präsentiert
den langersehnten Nachfolger
von Rebel Assault:
ein Star Wars Action-3D-Abenteuer,
das Doom das Furchten heilt wird.

CD-ROM

89,95

Einfach
sensational!

Dune 2

das bereits jetzt schon legendäre
Action-Strategie Spiel nun endlich
auch auf CD-ROM zum Kaufpreis
komplett in deutsch

CD-ROM 39,95

Panzer General *

vielleicht eines der besten
Strategie-Spiele aller Zeiten für
PC-Disk oder CD-ROM

Aktionspreis!

Battle Isle 2

89,95

eines der besten und erfolgreichsten
Spiele des letzten Jahres jetzt zum
Hauptpreis - solange der Vorrat reicht

CD-ROM 79,95

Wir müssen
wahninnig sein!

Der Planer

incl. Der Planer Extra

CD-ROM 29,95

PC-Spiele

11th Hour *

1942 - Pacific Air War

1944 - Across the Front

Acad of the Deep (d)

Aces

Allen Legacy

Amiga

Amiga 1.1

Amiga 1.2

Amiga 1.3

Amiga 1.4

Amiga 1.5

Amiga 1.6

Amiga 1.7

Amiga 1.8

Amiga 1.9

Amiga 2.0

Amiga 2.1

Amiga 2.2

Amiga 2.3

Amiga 2.4

Amiga 2.5

Amiga 2.6

Amiga 2.7

Amiga 2.8

Amiga 2.9

Amiga 3.0

Amiga 3.1

Amiga 3.2

Amiga 3.3

Amiga 3.4

Amiga 3.5

Amiga 3.6

Amiga 3.7

Amiga 3.8

Amiga 3.9

Amiga 4.0

Amiga 4.1

Amiga 4.2

Amiga 4.3

Amiga 4.4

Amiga 4.5

Amiga 4.6

Amiga 4.7

Amiga 4.8

Amiga 4.9

Amiga 5.0

Amiga 5.1

Amiga 5.2

Amiga 5.3

Amiga 5.4

Amiga 5.5

CD

11th Hour *

1942 - Pacific Air War

1944 - Across the Front

Acad of the Deep (d)

Aces

Allen Legacy

Amiga

Amiga 1.1

Amiga 1.2

Amiga 1.3

Amiga 1.4

Amiga 1.5

Amiga 1.6

Amiga 1.7

Amiga 1.8

Amiga 1.9

Amiga 2.0

Amiga 2.1

Amiga 2.2

Amiga 2.3

Amiga 2.4

Amiga 2.5

Amiga 2.6

Amiga 2.7

Amiga 2.8

Amiga 2.9

Amiga 3.0

Amiga 3.1

Amiga 3.2

Amiga 3.3

Amiga 3.4

Amiga 3.5

Amiga 3.6

Amiga 3.7

Amiga 3.8

Amiga 3.9

Amiga 4.0

Amiga 4.1

Amiga 4.2

Amiga 4.3

Amiga 4.4

Amiga 4.5

Amiga 4.6

Amiga 4.7

Amiga 4.8

Amiga 4.9

Amiga 5.0

Amiga 5.1

Amiga 5.2

Amiga 5.3

Amiga 5.4

Amiga 5.5

CD

11th Hour *

1942 - Pacific Air War

1944 - Across the Front

Acad of the Deep (d)

Aces

Allen Legacy

Amiga

Amiga 1.1

Amiga 1.2

Amiga 1.3

Amiga 1.4

Amiga 1.5

Amiga 1.6

Amiga 1.7

Amiga 1.8

Amiga 1.9

Amiga 2.0

Amiga 2.1

Amiga 2.2

Amiga 2.3

Amiga 2.4

Amiga 2.5

Amiga 2.6

Amiga 2.7

Amiga 2.8

Amiga 2.9

Amiga 3.0

Amiga 3.1

Amiga 3.2

Amiga 3.3

Amiga 3.4

Amiga 3.5

Amiga 3.6

Amiga 3.7

Amiga 3.8

Amiga 3.9

Amiga 4.0

Amiga 4.1

Amiga 4.2

Amiga 4.3

Amiga 4.4

Amiga 4.5

Amiga 4.6

Amiga 4.7

Amiga 4.8

Amiga 4.9

Amiga 5.0

Amiga 5.1

Amiga 5.2

Amiga 5.3

Amiga 5.4

Amiga 5.5

CD

11th Hour *

1942 - Pacific Air War

1944 - Across the Front

Acad of the Deep (d)

Aces

Allen Legacy

Amiga

Amiga 1.1

Amiga 1.2

Amiga 1.3

Amiga 1.4

Amiga 1.5

Amiga 1.6

Amiga 1.7

Amiga 1.8

Amiga 1.9

Amiga 2.0

Amiga 2.1

Amiga 2.2

Amiga 2.3

Amiga 2.4

Amiga 2.5

Amiga 2.6

Amiga 2.7

Amiga 2.8

Amiga 2.9

Amiga 3.0

Amiga 3.1

Amiga 3.2

Amiga 3.3

Amiga 3.4

Amiga 3.5

Amiga 3.6

Amiga 3.7

Amiga 3.8

Amiga 3.9

Amiga 4.0

Amiga 4.1

Amiga 4.2

Amiga 4.3

Amiga 4.4

Amiga 4.5

Amiga 4.6

Amiga 4.7

Amiga 4.8

Amiga 4.9

Amiga 5.0

Amiga 5.1

Amiga 5.2

Amiga 5.3

Amiga 5.4

Amiga 5.5

CD-ROM Prehits

11th Hour *

1942 - Pacific Air War

1944 - Across the Front

Acad of the Deep (d)

Aces

Allen Legacy

Amiga

Amiga 1.1

Amiga 1.2

Amiga 1.3

Amiga 1.4

Amiga 1.5

Amiga 1.6

Amiga 1.7

Amiga 1.8

Amiga 1.9

Amiga 2.0

Amiga 2.1

Amiga 2.2

Amiga 2.3

Amiga 2.4

Amiga 2.5

Amiga 2.6

Amiga 2.7

Amiga 2.8

Amiga 2.9

Amiga 3.0

Amiga 3.1

Amiga 3.2

Amiga 3.3

Amiga 3.4

Amiga 3.5

Amiga 3.6

Amiga 3.7

Amiga 3.8

Amiga 3.9

Amiga 4.0

Amiga 4.1

Amiga 4.2

Amiga 4.3

Amiga 4.4



Holt Lemmings, holt Populous, aber ganz glotzköpfig sind die »Baldies«, die von Gametek für DOS und Windows entwickelt werden



In »Red Ghost« bestimmen Sie selbst, ob Sie Actionsequenzen (wie im Bild) oder lieber Strategieszessen spielen

für Original-Zeitungsberichte und Tagebucheinträge. Über ein Modem können auch zwei Spieler gegeneinander antreten.

Das Entwicklerteam von Maelstrom, welches Darnok gerade auf »Lords of Midnight« warten läßt, bostelt für Empire an Red Ghost. Der Spieler muß mit einer internationalen Spezialeinheit die kommunistische Terroristengruppe »Red Ghost« stoppen, welche seit 75 Jahren westliche Regierungen und Militärs unterwandert und jetzt die Herrschaft übernehmen will. Red Ghost läßt sich wie viele Maelstrom Vorgänger sowohl auf einer Action- wie auch auf einer Strategie-Ebene spielen. Im Actionteil steuern Sie Boote, Panzer, Hubschrauber und einzelne Truppeneinheiten. Im Strategieteil versuchen Sie, gegnerische Stellungen von Nachschub und Kommunikation abzuschneiden, Radarsysteme zu überlisten und Red Ghost zu eliminieren, ohne daß die Bevölkerung merkt, daß es diesen Verein jemals gegeben hat. Voraussichtlicher Erscheinungstermin ist Mai.

Eine erweiterte Version von »Empire Soccer« wird mit einem kanadischen CD-ROM über die Weltmeisterschaft zu World Soccer kombiniert. Das ROM enthält dann neben dem Spiel hunderte von Fotos und Dutzende von Videos aus WM-Spielen sowie ein dickes Tabellen- und Statistikwerk.



Läßt Fäuste sprechen: »Super Street Fighter II Turbo« kommt demnächst für PCs

▲ Gametek

Entweder werden Sie bei dieser Meldung jubeln oder gähnen: Gametek hat sich die Rechte an der PC-Umsetzung des Prügelspiel-Automaten

Super Street Fighter II

Turbo gesichert, welche im April auf CD-ROM erscheinen soll. Wirklich tolle Features des Automaten sowie neue Einstellungen wie etwa drei verschiedene Spielgeschwindigkeiten wälten die Programmierer in den PC quetschen. Außerdem werden die ersten 6-Knopf-Joy pads für PCs unterstützt; Gametek denkt noch darüber nach, jeder Spielpackung ein solches Gamepad beizupacken.

Als kuriose Mischung aus »Lemmings«, »Connan Fodders« und »Populous« präsentieren sich die Baldies (Glitzköpfe). Vier verschiedene Baldie-Völker kämpfen um die Vahrrschaft auf einem Planeten; als göttliches Wesen steuern Sie einzelne Baldies, legen Fallen oder lösen Naturkatastrophen aus.

Ein CD-ROM-Galispil mit Videokommentaren bekannter Gaffer wird mit Fairway to Heaven präsentiert. Die 18 Lächer wurden aus verschiedenen Golfkursen zusammengestellt; das Programm selbst legt weniger auf Realismus als auf schnelles Spiel



Noch mehr Prügelei bei Gametek: Bei »Brutal« kämpfen aber nur Zeichentrick-Tiere gegeneinander

gefühl Wert. Außerdem wird bei Gametek am Prügelspiel Brutal gearbeitet, das aber weniger herb ist, als der Name sagt: Vielmehr treten hier Kuscheltiere bei überspitzter Comic-Grafik an.

▲ GT Interactive

Der offizielle Distributor der id Software-Produkte in den USA (Doom, Heretic) überraschte lediglich mit einem Doom II Screen Saver. Vier Module, angefangen bei einer Slideshow bis hin zu einer interaktiven »Shooting Gallery« sollen den Windows-PC etwas lebhafter machen. Das Ganze wird kompati-

HARDWARE-TRENDS 1995

Wie nicht anders zu erwarten, hot sich die Hardwarebranche weitergedreht. Die Mindest-Hardwareanforderungen für die Top-Titel 1995 sehen wie folgt aus: 486DX2 (SD oder 66 MHz), CD-ROM-Laufwerk (möglichst Doublespeed), 8 MByte RAM, SVGA-Karte (voll VESA-kompatibel) mit Vesa-Local-Bus oder PCI 2.0-D.

Für das volle Spielvergnügen wird immer häufiger ein Pentium mit 90 MHz oder zumindest ein 486 DX4 nötig sein. Ansonsten reagieren die Softwarefirmen sehr verhalten auf neue Technologien: MPEG-Spiele waren in Los Vegas ebenso wenig ein Thema wie die Anpassung an einen der 3D-Hardware-Standards. Auch der befürchtete Schwung zum Windows-Spiel dank »Windows '95« bleibt aus, was Microsoft dazu veranlaßt, immer mehr Entwurf-Tools quasi zu verschenken und die DOS-Kompatibilität von Win95 weiter zu erhöhen, bis es wahrscheinlich im August erscheint.

OS/2 ist unter Spiele-Entwicklern ebenfalls nur Randthema. Einige lassen sich zwar jetzt auf Kompatibilitäts-Tests ein (beispielsweise Origin), aber gerade die Hersteller von Windows-basierter Software lehnen jeden OS/2-Test ab – zu

instabil sei die Windows-Emulation, als daß die neuen Technologien wie »WinG« und »DCI« mit direktem Hardwarezugriff auch wirklich unter Win-OS/2 funktionieren würden. Insbesondere eine OS/2-konforme Soundkarten-Programmierung ist bei manchen Spielen, die den Soundblaster bis aufs letzte ausreizen wollen, nicht möglich.

Wer Besitzer einer exotischen Soundkarte wie der »AWE32« oder einer »Grovis Ultrasound« ist, kann in Zukunft immer mehr Spiele mit seiner Karte spielen. SOS (Sound Operating System) der Firma HMI setzt sich als Standard unter Spieleentwicklern durch; HMI arbeitet unter Hochdruck an Treibern auch für nicht standard-kompatible Karten. Leider lassen sich alte Spiele nicht mit neuen Treibern updaten. Wer mit eigenen Systemen arbeitet, beschränkt sich auch in Zukunft weiter auf die Kernkarten Soundblaster, Soundblaster Pro und General Midi. Wenn Sie wirklich alle Spiele mit vollem Sound-Support genießen wollen, kommen Sie also um entsprechend Hardware-kompatible Karten nicht herum. Vom vollumfänglich versprochenen VESA-Standard für Soundkarten existieren weiterhin nur Lippenbekenntnisse.

0,0 % Nikotin, 100 % Power!



MediaGallery. Sonst nichts.

Jackie Jones meint: Diese CD kann abhängig machen. Enthält eine einzigartige Multimedia-Show mit den neuesten Spiele-Hits und alle Treiber für die aktuellen SPEA Video Seven Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt.

SPEA Software AG · Maasstraße 18 · 82319 Starnberg

SPEA auf der CeBIT, Halle 8, Stand D20 und C20





bel zu After Dark 3.0 sein.

Zwei neue CD-ROM-Spiele wurden angekündigt, aber nicht gezeigt. **Ice & Fire** ist ein 3D-Puzzlespiel aus der russischen Software-Schmiede, die auch Tetris erdachte (aber ohne Alexey Pajtinov). **White Wolfe**, die Programmierer von **«Empire Deluxe»**, versuchen sich an **Vampire – The Masquerade**, einem Rollenspiel im Vampir-Milieu. Beide Titel sind nicht vor Herbst zu erwarten.

▲ GTE Entertainment

Das 3D-Prügelspiel von Argonaut hat endlich einen Namen: **FX Fighter** soll das erste Programm werden, welches den BRender-Standard unterstützt und auf (noch nicht erhältlichen) 3D-Grafikkarten schneller und detaillierter als auf dem teuersten Pentium läuft. Mit einer normalen VGA-Karte läßt sich FX Fighter allerdings auch spielen. In den Läden soll es im Frühsommer stehen.

Erst im Winter ist die Umsetzung des Comics **Tank Girl** zu erwarten, welcher gerade mit Malcolm McDowell in der Rolle des Bösewichts verfilmt wird. Direkt nach den Dreharbeiten für den Film wurden Aufnahmen zum Spiel gemacht. Warum es bei Tank Girl geht? Um eine Mad-Max ähnliche Welt, in der die Helden einen eigenen Panzer fährt – ein Tank Girl eben.

▲ Interactive Magic

Als **«Wild Bill»** Stealey bei Microprose ausschied, durfte er 18 Monate lang keine Softwarefirma anrühren. Pünktlich zum 1. Januar ist Bill mit seiner neuen Firma **«Interactive Magic»** wieder da – aber für Europa hat er wenig Produkte zu bieten. Der Grund: Interactive Magic kauft europäische Spiele ein, um sie auf dem US-Markt zu vertreiben. Den Anfang macht **Exploration**, welches wir als **«Christoph Kolumbus»** von Software 2000 kennen. Auch bei **Apache – Gunship** handelt es sich um keine neue Flugsimulation, sondern um **«Apache»**, welches

Die Fortsetzung zu **«UFO»** heißt **«Terror from the Deep»** – diesmal kommen die bösen Invasoren aus den Tiefen der Ozone

gerade von Digital Integration in England entwickelt wird.

Ob es wirklich Zufall ist, daß der Ex-Microprose-Boss gerade einen Gunship- und einen Colonization-Clone als Starthilfe für die neue Firma benutzt?

▲ Interplay

Mit Infos zu neuen Produkten war man bei Interplay etwas vorsichtiger; schließlich hat man noch die Leichen **«Starkeeper»** und **«Dungeon Master II»** im Keller. Dementsprechend gab es nichts von **Spellfire** zu sehen, der ersten AD&D-Lizenz, die TSR an Interplay vergeben hat. **Spellfire** ist ein Karten-Rollenspiel, das TSR als Antwort auf **«Magic: The Gathering»** (siehe Microprose) entwickelt hat; Interplay versucht sich an einer Computer-Umsetzung.

In fast jedem Multimedia-Produkt scheint Tim Curry seine Hand zu haben; kaum hat er seine Sprecherrolle als **Kilrathi** in **Wing Commander 3** beendet, taucht er in **Frankenstein: Through the Eyes of the Monster** als Doc Frankenstein persönlich auf. Der Spieler schlüpft in die Rolle des mißverstandenen Monsters, das nur etwas Frieden sucht und dabei von den Menschen verkannt und von seinem Schöpfer mißhandelt wird. Viele Videosequenzen aber auch klassische Adventure-Elemente versprechen ein ungewöhnliches Spiel.

Nach mehreren Battlechess-Varianten wird man bei Interplay ernsthafter: **U.S.C.F. Chess** verzichtet auf die wilden grafischen Mätzchen und behauptet von sich, das spielstärkste Programm für Heimcomputer zu sein. Der Schwerpunkt liegt im Wesentlichen in ausführlichen Schach-Tutorials, die nicht einfach nur die Regeln erklären, sondern auch erfahrenen Spielern noch etwas beibringen sollen.

Virtual Pool ist eine Billard-Simulation, die schon auf den ersten Blick ausgefeilter aussieht als **«Archer McLeans Pool»**. Sie legen nicht Kraft und Winkel fest und sehen dann zu, wie der Stoß vom Programm ausgeführt wird. Vielmehr wird mit der Maus direkt die Stoßbewegung simuliert. Neben fließender 3D-Grafik gibt es auch einen



Modem- und Netzwerk-Modus für zwei Spieler. Das Castles Team arbeitet an **Conquest of the New World**, einer intelligenten Mischung aus Risiko, Colonization und eingestreuten (abschaltbaren) Actionsequenzen. Neben den fast schon obligatorischen Vier-Spieler-Netzwerk-Modus wird es auch einen E-Mail-Modus für Fern-Partien geben, bei denen man täglich (oder weniger häufig) einen Zug macht. Auch für die Gaffer wird bei Interplay gesorgt: **The Skins Game at Bighorn** wurde komplett auf einem echten Golfplatz gefilmt und wird mit 3D-Grafiken angereichert. Multimedia-Elemente wie ein leicht verrückter Caddy, der nicht immer richtige Tips gibt, sorgen für Auflockerung.

Weiterhin hat sich Interplay zwei Filmlicenzen geschnappt: Die Geisterkomödie **Casper** soll schon im Sommer gespielt werden. Im Winter '95 folgt **Waterworld**, die Umsetzung des neuen Science-fiction-Streifens mit Kevin Costner, der angeblich schon mehr als 100 Millionen Dollar gekostet hat (...und immer noch nicht fertig ist).

▲ Looking Glass

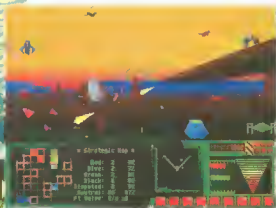
Das Team, das für Origin **«System Shock»** produzierte, bastelt jetzt an einem Strategie-Action-Spiel namens **Terra Nova**. Es geht darum, auf vier besiedelten Planeten des Alpha Centauri Systems die Unabhängigkeit gegen einfällige Truppen der Erde zu verteidigen. Gepanzerte Raumanzüge machen aus Ihren Truppen High-Tech-Kampfmaschinen. Terra Nova verwendet eine mit Fraktalen angereicherte 3D-Grafik, welche die Bodenkämpfe sehr realistisch darstellt. Laut Aussagen der Programmierer ist der technisch schwierigste Teil allerdings die



«Virtual Pool» von Interplay wird auch Turniere per Netzwerk unterstützen



Verteidigen Sie «Terra Nova» gegen Invasoren von der alten Erde. Das System-Shock-Team mocht's möglich.



Microproses erstes Online-Multiplayer-Spiel heißt »CyberStrike«. Ein europäischer Partner wird zur Zeit gesucht.

lang keinerlei Elemente wiederholen; erst im elften Spiel sind wieder Puzzles erlaubt, die teilweise Gegenstände und Personen aus dem ersten Spiel rekrutieren.

▲ Maxis

Wenig neues bei

Maxis: Aus »Sim Rainforest« wurde jetzt **SimSle: Missions in the Rainforest**. Außerdem hat man eine US-CD-ROM-Version von »SimCity 2000« angekündigt, die gegenüber der in Deutschland ausgelieferten Version nach das »Urban Renewal Kit« enthält, mit dem Sie die Grafiken im Spiel manipulieren und Städte nach Belieben editieren können.



Microprose hat sich die Rechte am Kartenspiel »Magic: The Gathering« gesichert und will sogar das Element des Kartentauschens und -verkaufs im Netzwerk-Modus realisieren.

▲ LucasArts

Während man am Stand von LucasArts sämtliche Kaugerichte heftigst dementierte und Witze über Terminverspätungen bei »The Dig« riß (um weitere sechs Monate verschoben – siehe auch »Findefix«), zeigte man neue Szenen aus »Full Throttle«. Das Programm wird in Deutschland unter dem Namen **Voligos** erscheinen und bekommt neben den Adventure-Szenen auch eine Reihe Action-Sequenzen vom Rebel-Assault-Team verpaßt. Außerdem kannte man Mark »Skywalker« Hamill zu einer Rückkehr zu LucasArts bewegen; er wird in der US-Version von Full Throttle die Rolle des Bösewichts sprechen. Der ungewöhnliche Gernemix soll nun im April erscheinen. Die Euphorie über ein neues Indiana-Jones-Adventure war nur kurz: **Indiana Jones and his Desktop Adventures** ist kein Abenteuer im üblichen LucasArts-Stil, sondern eher als Mittagspausenfüller für Windows gedacht. Sie steuern Indy wie in einem Videospiel von Kästchen zu Kästchen, suchen nach Schätzen und peitschen nach Schlangen. Weniger als eine Stunde soll es dauern, bis ein Adventure gelöst wurde – allerdings werden diese von einem Zufallsgenerator immer neu zusammengestellt. Eine intelligente Logik sorgt dafür, daß sich zehn Spiele

▲ Microprose

Die Simulationsveteranen stellten gemeinsam mit Spectrum Holobyte aus und zeigten neben diversen aufgepöppelten »Gold«-Versionen älterer Simulationen eine erste Demo von »Multiplayer Civilization«, welches das Team um Sid Meier gerade entwickelt. Dies erweist sich als komplizierter, als erwartet, da Sid die interne Logik komplett umkrempeln mußte. Um zu verhindern, daß drei Spieler auf den Zug des vierten warten, wurde das Programm so gestaltet, daß alle Spieler ihre Züge gleichzeitig eingeben. Dies mochte unter anderem eine totale Neuprogrammierung der Computergegner notwendig. Außerdem werden diese Änderungen nicht zu sehen sein – Sid verspricht, daß bis auf wenige Details das Spiel als solches beim Alten bleibt.

Als richtig dicken Fisch hat sich Microprose die Lizenz zu »Magic: The Gathering« ins Netz geholt. Bei MTG handelt es sich um ein Kartenspiel, das in den USA alle Verkaufsschreie bricht. Der Grund: Die Karten sind Sammlerobjekte, weil bestimmte, spielerisch wertvolle Karten nur per Zufall in die »Decks« eingeschleust werden. Wenn zwei MTG-Spieler aufeinander treffen, wissen sie also nicht, welche Karten der Gegner

hat. MTG-Karten sind dadurch nicht nur zum Spielen, sondern auch als Tauschobjekt sehr begehrt. Für die Computer-Umsetzung mußte sich Microprose Wege einfallen lassen, diese Elemente des Spiels beizubehalten. So wird die MTG-CD-ROM zirkulär 1000 Kartenmotive enthalten; dies entspricht dem kompletten MTG-Set sowie den ersten vier Erweiterungssets. Allerdings haben Sie keineswegs Zugriff auf alle Karten, sondern müssen sich diese erst ver-



dienen. Ein kompletter Online-Modus erlaubt das Spiel gegen andere Menschen und auch das Austauschen von Karten; Code-Sequenzen auf ihrer Festplatte halten fest, welche Karten Sie schon besitzen. Um die Zeichnungen der Karten möglichst gut wiederzugeben, ist die Computerversion nur unter Super VGA spielbar. Wer nicht online mitmachen will, kann in MTG gegen einen Computergegner antreten oder ein simuliertes Turnier ausprobieren. Außerdem angekündigt: Eine Fortsetzung zum Strategie-Hit »UFO« unter dem Namen **Terror from the Deep**. Diesmal kommen die Aliens nicht aus dem All, sondern aus dem Ozean, wo sie im Tiefschlaf gewartet haben, bis die Invasion der Erde sich richtig lohnt. Als neues Strategiespiel erwartet uns **Navy Strike**, bei dem man Truppen aus NATO und dem früheren Warschauer Pakt gemeinsam gegen böse Buben im nahen Osten einsetzt. Dabei soll sogar chemische Kriegsführung durch den Irak simuliert werden. An den Erfolg von **Colonization** will **Machiavelli – The Prince** anknüpfen, bei dem Sie die Erde des 14. Jahrhunderts erobern wollen. In den USA schon erschienen ist **CyberStrike**, ein reines Online-Action-Spiel für daß Sie sich in das Mailbox-System »Genie« einwählen müssen. Microprose sucht gera-



Indy peitscht jetzt Windows ein: »Indiana Jones Great-Test Desktop Adventures«.



de noch europäischen Partnern, um den Roboter-Kampf auch in Deutschland anbieten zu können.

▲ Microsoft

Neben der Vorstellung der putzigen Heimsoftware **BOB** (lesen Sie dazu den zweiten Teil des Messeberichts in der nächsten Ausgabe) präsentierte Microsoft eine Reihe neuer Produkte aus dem Spielbereich. Zuerst einmal wird der **Flight Simulator** upgedated. Die neue Version mit der Nummer »5.1« soll schneller werden und neue Grafiken enthalten, ein verbessertes aerodynamisches Modell bieten und auch auf CD-ROM erscheinen. Die CD-Version wird mit mehr Flughäfen und Scenery-Daten aufgepeppt. Der Streik der amerikanischen Profi-Basisspieler hält an, doch Microsoft bastelt an einer eigenen **Baseball-Simulation**, die unter Windows laufen wird. Besonderen Wert hat man auf absolut realistischen Sound mit farnasem Stereo-Effekten gelegt. Das Entwicklerteam hatte vorher für **SSI** die **Tony LaRussa**-Titel programmiert.

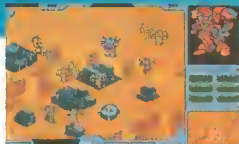
Für Spieleentwickler zeigte Microsoft diverse Technologien, wie die Programmierung wesentlich vereinfachen. »WinToons« ist eine Erweiterung von »Video für Windows« für Zeichentrick-Figuren. »Surround Video« sorgt für 360-Grad-Sroll-Effekte, mit denen beispielsweise ein Haus wie in »7th Guest« kinderleicht zu programmieren ist. Die »3D Object Library« enthält tausende von 3D-Objekten, die in Computerspielen eingesetzt werden können.

»7UP« ist eine »Sprite«-Engine, die für flottes Scrolling und Arcade-Action-Spiele sorgen soll; »Merline« hingegen die Microsoft-Version der 3D-Grafik aus »Doom«. Das interessanteste Tool ist aber »PlayerNet«, eine Entwicklungsumgebung für Multiplayer-Spiele, die per Modem, Mailbox, Internet oder Netzwerk miteinander gespielt werden können. Die meisten dieser Tools sollen demnächst lizenzfrei an Entwickler gegeben werden, um Spiele für »Windows '95« zu programmieren. Gleichzeitig kündig-

te Microsoft drei noch unbekannte Spiele für Ende 1995 an: Flugzeughersteller McDonnell Douglas arbeitet mit Microsoft-Entwicklern an einer 3D-Action-Simulation. Larry »X-Wing« Holland schreibt sein nächstes Spiel nicht für LucasArts, sondern für Microsoft und Argonaut (»Creature Shock«) entwickelt ein 3D-Adventure. Da meinte selbst der Geschäftsführer einer großen Spielefirma zu uns: »[Bill] Gates macht wirklich ernst. Das wird einigen Spiele-Publishern weh tun.«

▲ New World Computing

Wie berühmt ist Joe Piscopo? Den Komiker, der in den Achtzigern mal bei »Saturday Night Live« mit spielte, kennt hierzulande kaum jemand, genauso wie Seitenopern-Star Morgan Fairchild. Lediglich Jonathan »Riker« Frokes kann man dank »Star Trek: The Next Generation« identifizieren. Trotzdem nennt sich New Worlds Pakerspiel, bei dem die drei mitmischen, **Multimedia Celebrity Poker** (»Celebrity« = Berühmtheit). Die Pressemitteilung verspricht hunderte von Videosequenzen und intelligente Computergegner. Eine Mischung aus Zeichentrick und Computergrafik ist das Action-Adventure **Wetlands**. Spielerisch erinnert es an »Dragon's Lair«, scheint aber wesentlich komplexer und interaktiver zu sein. Strategie-Freunde dürfen sich auf **Mechlords** freuen. Das Spiel mit den großen Kampfabenturern wird vom selben Team entwickelt, das »Master of Orion« und »Master of Magic« schrieb. Mechlords verwendet eine Schräg-aben-3D-Perspektive und soll auch einen Multiplayer-Modus bieten.



Das Team von »Master of Magic« ist zu New World übergelaufen und produziert dort das Roboter-Strategiespiel »Mechlords«



»Wetlands« versucht, 3D-Computer-Grafiken und Zeichentrick-Animationen zu einem Action-Adventure zu verbinden

▲ Origin

Keine neuen Produkte gab's bei Origin zu sehen; Wunderkind Chris Roberts erzählte aber auf einer Party erste Details seines neuen Projekts. Als nächstes will er einen richtigen Kinofilm drehen, bei dem das Spiel quasi als »Abfallprodukt« zeitgleich fertiggestellt wird. Das Thema kommt aus dem Fantasy-Bereich und der preisgekrönte Autor Michael Moorcock wird beim Drehbuch mitarbeiten. Kom Chris bei Wing Commander 3 nach mit 4 Millionen Dollar aus, soll sein neuer Streich die 20-Millionen-Dollar-Grenze überschreiten. Vor 1996 ist aber weder mit dem Film, noch mit dem Spiel zu rechnen. Gerüchte über eine MPEG-Version von Wing Com-

WER ZU SPÄT KOMMT...

Manche Spiele begleiten den Redakteur von Messe zu Messe; mal wird der Programmierer nicht fertig, mal wird der Vertrieb nach ein paar neue Features, mal hat man auf der Messe nur einen Screenshot angekündigt und nach nicht mit dem Programmieren angefangen. Damit Sie auf dem Laufenden bleiben, was denn aus so manchem heiß ersehnten Titel geworden ist, haben wir die ewigen Verspäter mit den aktuellen Terminangaben von der CES aufgenommen.

Bitte beachten Sie: Die Termine stammen von den Softwarefirmen und werden ohne Gewähr an Sie weitergegeben; weitere Verspätungen sind nicht auszuschließen. Die massive Ansammlung von Daten im März kommt nicht von ungefähr: Bei den meisten Spielefirmen endet das Geschäftsjahr am 31. März, so daß in diesem Monat ausgeliefert werden muß, soll das Geld noch in die Jahresbilanz 1994 einfließen.



»Dungeon Master 2« hält den aktuellen Weltrekord für verspätete Programme

| TITEL | HERSTELLER | GEPLANTER TERMIN |
|--------------------------------|-------------------|------------------|
| Across the Rhine | Microprose | Februar |
| Bioforge | Orion | März |
| Buried in Time | Sanctuary Woods | April |
| Brett Hull Hockey | Accolade | März |
| Command & Conquer | Virgin/Westwood | März |
| Dark Forces | LucasArts | Februar |
| Dark Seed II | Cyberdreams | Herbst |
| Dungeon Master 2: Skullkeep | Interplay | März |
| Flight Unlimited | Looking Glass | März |
| Full Throttle (Vollgas) | LucasArts | April |
| Hunters at Risk | Cyberdreams | Herbst |
| I have a mouth... | Cyberdreams | Spätsommer |
| Iron Assault | Virgin | März |
| Jack Nicklaus Golf Windows | Accolade | Sammer |
| Kingdom: Far Reaches | Interplay | März |
| Lands of Lore 2 | Virgin/Westwood | Herbst |
| Live Action Football | Accolade | März |
| Lords of Midnight: Citadel | Damark | April |
| Lost Eden | Virgin | März |
| Mechwarrior 2: The Clans | Activision | Juni |
| Phantasmagoria | Sierra | Juni |
| SimAnt (CD-ROM) | Interplay | März |
| SimEarth (CD-ROM) | Interplay | März |
| SimTower | Maxis | Spätsommer |
| SimTown | Maxis | Herbst |
| Star Trek: The Next Generation | Spectrum Holobyte | März |
| Stonekeep | Interplay | März |
| The 11th Hour | Virgin | März |
| The Dig | LucasArts | Herbst |
| Zombie Dinos | Interplay | März |



THE FUTURE IS HERE...



Erhältlich
in allen Karstadt-
Kaufhäusern mit
CD-ROM-Centern

AND IT PLAYS ROCK AND ROLL

AVAILABLE FOR:



PC
3.5"
DISK

Virtuoso™ © 1994, Motivetime Ltd. Used under licence by Elite Systems Ltd. All rights reserved.
Elite® is a registered trademark of Elite Systems Ltd.

3DO, the 3DO logos and Interactive
Multiplayer are trademarks
of The 3DO Company.

elite®



monder 3 dementierte Chris – sie sei zwar technisch möglich, aber zur Zeit nicht auf dem Plan. Allerdings würden Gespräche mit einem MPEG-Karten-Hersteller geführt, der die Kosten übernehmen will.

▲ Power Games International

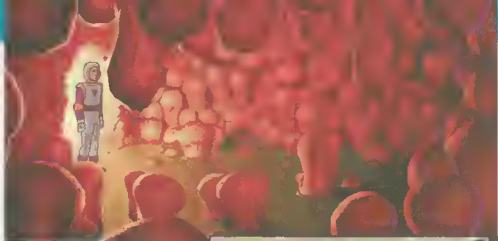
Was macht denn das Brettspiel hier am Stand? **Power** ist eigentlich ein Gesellschafts-Strategiespiel, das schon 1979 das erste Mal erschien. Es hat in den USA diverse Preise gewonnen und wird hauptsächlich deswegen gelobt, weil es ohne Würfel und Zufallselemente auskommt, die Spannung aber trotzdem anhängt. Damit alles unter Kontrolle der Spieldesigner bleibt, hat man sich selbst um eine Umsetzung auf Windows bemüht und bringt jetzt Power auch als Computerspiel heraus. Besonders preisgünstig ist ein Bundle: Brettspiel und Programm erhält man für den selben Preis, den normalerweise ein Strategie-Computerspiel alleine kostet. Die PC-Version kann alleine, aber auch per Modem oder Netzwerk gegeneinander gespielt werden. Ein deutscher Vertrieb für das innovative Bundle wird noch gesucht.



▲ Sanctuary Woods

Wie man den Multimedia-PC für Gesellschaftsspiele nutzen kann, zeigt Sanctuary Woods mit **Radia-Active**, einem Trivia-Quiz, das wie eine Fernsehshow aufgebaut ist. Die Fragen drehen sich rund um die Ausschnitte aus über 200 Songs von den 60ern bis in die 80er Jahre. Das spaßige CD-ROM besticht durch professionelle Präsentation und einfache Benutzerführung.

Wesentlich mystischer geht es bei **The Riddle of Master Lu** zu. Dieses Grafikadventure basiert auf dem Kuriasilötenmuseum »Ripley's believe it or not!«, welches man in USA in diversen Städten besuchen kann und das so absurde Ausstellungsstücke wie einen Chinesen mit zwei Pupillen und Foltergeräte der Inquisition zeigt. Das Adventure versetzt den Spieler ins Jahre 1936 und in die Rolle des



**Willkommen in meiner Gollen-
blase! Roger Wilco läuft in
»Spore Quest 6: Innord Spore«
durch unappetitliche Innereien.**

Museumsgründers Robert Ripley, der auf ein mysteriöses Geheimnis stößt, welches das Kräfteverhältnis im bevorstehenden Zweiten Weltkrieg sehr unangenehm verlagern könnte. Im April sollen wir in die Fußstapfen von Ripley treten können.

▲ SCI

Die Rosenmähmann-Firma bringt uns (passend zum zweiten Film, der gerade gedreht wird) ein drittes Spiel: **Lawnmower Man 2: Jobe's War** soll keine Ansammlung von Filmszenen mehr werden, sondern ein richtiges Actionspiel mit 3D-Grafik und bis zu vier Mitstreitern im Netzwerk. Ähnliches sagt man

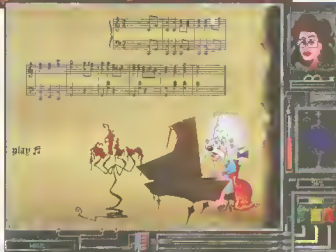


auch von **Hard Corps**, einem Roboter-Arena-Kampfspiel, das wahrscheinlich noch unbenannt werden muß, da Videospieler-Hersteller Konami sich einen ähnlichen Namen hat schützen lassen.

Ein Action-Adventure soll **Gender Wars** werden, bei dem Männer gegen Frauen kämpfen. Das Adventure kann wahlweise von der weiblichen oder von der männlichen Seite aus gespielt werden. Da alle drei Titel sehr Science-fiction-orientiert sind, werden sie unter dem neuen Label »SCi-Fi« erscheinen. Aber auch für die Fantasy-Freunde wird gesorgt: **Kingdom o'Magic** soll ein »Comedy-Adventure« werden, für das gerade ein britischer Komiker unter Vertrag genommen wird, dessen Namen man uns aber noch nicht nennen wollte. Alle vier Titel sollen kurz vor Weihnachten erscheinen; auf der Messe warb auf einige Intra-Grafiken allerdings noch nichts zu sehen.

▲ Sierra

Dos kommt davon, wenn man mit Schauspielern arbeitet: Sierra möchte sein Horror-Spiel **Phantasmogoria** um ein paar Szenen erweitern, bevor es auf den Markt kommt. Doch leider dreht die Darstellerin der Hauptrolle zur Zeit einen TV-Film, so daß die Studios bei Sierra einige Wochen leer ste-



Dr. Broins Gehirn ist leer – in acht Spielen müssen Ihre Kinder versuchen, sein Verständnis für Ton, Bild, Form, Farbe und Logik wieder zu füllen. So lautet die Aufgabe in »The Lost Mind of Dr. Brain«.

hen. Neuer Termin: Juni. Dem Verspätungshorror setzt Sierra aber noch einen oben drauf: Zur Zeit rechnet man damit, daß Phantasmagoria sechs CD-ROMs füllen wird...

Schneller als erwartet nähert sich hingegen Roger Wilco seinem sechsten Abenteuer: **Space Quest 6: Innard Space** schickt die intergalaktische Fachpublik in die Inneren eines krengewimlten Stellar Santiago; dazu wird er selbstverständlich auf mikroskopische Größe verkleinert. Ursprünglich sollte das Spiel »Where in Cretown Santiago is Roger Wilco?« heißen, doch die Anwälte von Bruderdurchschauhen die »Carmen Sandiego«-Anspielung und drohten mit einem Prozess. Wie schon »Kings Quest 7« wird auch »Space Quest 6« ein reines Windows-Programm auf CD-ROM mit Super-VGA-Grafik.

Die Denkspiel-Abenteuer des Dr. Brain werden in **The Last Mind of Dr. Brain** fortgeführt. Bei einem Experiment verliert der gute Doc sein Gehirn, welches Sie in neun Sektionen wieder herstellen sollen.



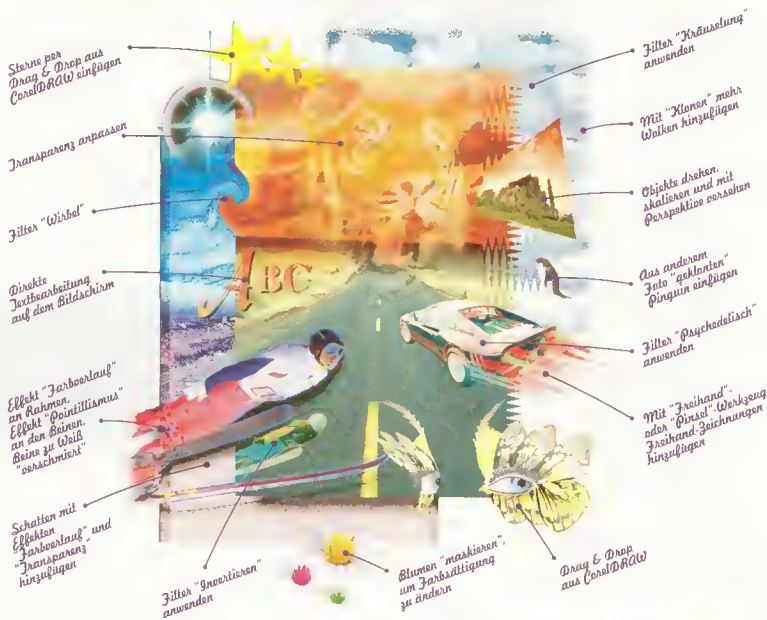
Für die Dotendiskette zu »EarthSiege« wurde die 3D-Grafik nochmal verbessert

Optimale Bildbearbeitung

COREL PHOTO-PAINT 5 plus!

Das starke Programm zur Bildbearbeitung und Bitmap-Erstellung

Corel PHOTO-PAINT 5 Plus enthält ein leistungsstarkes Farbmanagementsystem und alle Hilfsmittel zum Malen, Bearbeiten und Retuschieren von Bildern. Dynamische Spezialeffekte wie Maschen verbiegen, Wirbel, Ziehen und 3D-Perspektiven und die Fähigkeit, Fotos zu importieren oder zu scannen, machen das Erstellen Ihres eigenen Entwurfs mit Corel PHOTO-PAINT zum Kinderspiel.



Produktivität!

- Bildteile laden und bearbeiten
- Unbegrenzte Dateigröße
- Genaues Farbkalibrierungssystem
- Corel MOSAIC
- Corel CAPTURE

Kreativität!

- Über 60 Bilderweiterungsdokumente
- Präzise Photoretusche
- Erstaunliche Sondereffekte
- Erstellen eigener Paletten und Pinsel

Benutzerfreundlich!

- 1000 Photofilter
- 10.000 Clipart-Bilder
- 100 TrueType- und Type 1-Schriften
- Intuitive Benutzeroberfläche
- Umfangreiche Dokumentation

CeBIT '95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995
HALLE 6 STAND D20



ASIX
TECHNOLOGY GMBH

Telefon
0130-84 66 88



COREL
0130 815074



Dabei gilt es, 3D-Puzzles zu lösen, Roboter zu programmieren und durcheinandergeratene Notenblätter zu sortieren. Exzellente Grafik und Sprachausgabe runden den für Kinder gedachten Titel ab. Nachdem Al Lowes Polit-Satire »Capital Punishment« gestappt wurde und nicht erscheint, versucht er sich jetzt an einer Fantasy-Parodie namens **Domoin**, die wir aber nicht vor Ende des Jahres erwarten sollten. Ähnliches gilt für **Gabriel Knight II**. Das Sierra-Unterlabel Dynamix arbeitet an Daten-Disketten für »Metalloch: Earthsieger« und »Aces of the Deep«. Das CD-ROM **Eon your Wings** ist ein Kursus für angehende Luftkussie, die lernen sollen, mit den Doppeldeckern des ersten Weltkriegs umzugehen. Dieses Multimedia-Programm ist um die etwas angegraute Flugsimulation »Red Baron« herum gebaut. Außerdem enthält die CD eine Video-Geschichte der Fliegerei von 1903 bis 1939. Weitere Projekte in der Dynamix-Pipeline: **Front Page Sports: Basketball**.

▲ Sony Imagesoft

Gleichzeitig mit dem Film, der zur Zeit gedreht wird, soll **Johnny Menmonic** als PC-CD-ROM auf den Markt kommen. In dem Adventure, das auf einer Novelle von William »Neuromancer« Gibson basiert, übernimmt man die Rolle eines Datenkuriers, der in seinem Kopf geheime Akten über Landesgrenzen schmuggelt. Den implantierten Chips droht allerdings eine Überladung, weswegen Johnny möglichst schnell die Daten downloaden sollte – nur leider wollen ihn ein paar fiese Burschen daran hindern. Angepeilter Termin ist der Frühsummer.



In Super VGA können Sie nun in der Rolle von Maverick zeigen, was ein echter »Top Gun« ist

einen Uhrzeiger, der von Achse zu Achse springt und dabei Hindernissen ausweichen muß. Vier Schwierigkeitsgrade, über 100 Level und ein Zwei-Spieler-Modus sind in dem Windows-Programm inklusive.



Alexy läßt das Denkspielen nicht: Das neueste Werk des Tetris-Erfinders nennt sich »Clockwerx«

▲ Spectrum Holobyte

Nach Pepsi Light nun **Falcon Light** mit **Top Gun** entwickelt: das Falcon-Team »jedenfalls« eine Action-Fliegerei, die mit den dreihundertseitigen Anleitungen der Edelsimulation nichts zu tun haben will. Basierend auf dem gleichnamigen Film darf der Spieler bei **Top Gun** mit wenigen Tasten und einfacher Steuerung in seinem Jet den bösen Buben hinterher hetzen. Gleichzeitig nutzen die Programmierer die Gelegenheit, ihre neue 3D-Engine vorzustellen, die insbesondere »US Navy Fighters« das Fürchten lehren könnte. Schnell und in photorealistischem Super-VGA bewegen sich die Flugzeuge über den Schirm. Das gleiche Grafiksystem soll in »Falcon 4« benutzt werden, welches für die Jahreswende 95/96 angepeilt ist. **Top Gun** erscheint im späten Frühjahr nur für CD-ROM; eine Fortsetzung wird Ende 1995 folgen. Für die Freunde von Denkspielen erscheint **Clockwerx**. Dahinter steckt mal wieder Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov, der das Spiel für Spectrum Holobyte produzierte, aber nicht programmierte. In **Clockwerx** steuert der Spieler

▲ SSI/Mindscape

Wer den SSI-Stand suchte, wurde nur bei Mindscape fündig, da Mindscape den Rollenspielhersteller vor ein paar Monaten gekauft hat. Sa gab es am Mindscape-Stand auch nur SSI-Titel zu sehen, weil die Mutterfirma gar keine neuen Produkte mitgebracht hatte.

Im Februar erwartet uns ein neues Spiel aus der Ravenfall-Reihe namens **Stone Prophet**. Das Dream-Forge-Team hat gegenüber Ravenfall und Menzoberranzan nur leichte Veränderungen gemacht und beschränkt sich in den Erweiterungen im Wesentlichen auf das Ausnutzen des CD-ROM-Platzes für Zwischenszenen, denn eine Disketten-Version wird es nicht mehr geben. Ins kalte Wasser der vierziger Jahre führt Sie **Silent Hunter**, welches nicht



Mit »Silent Hunter« begibt sich SSI in schau von anderen befahrene U-Boot-Gewässer



Nachmal Ravenfall: Das zweite Spiel namens »Stone Prophet« bietet Verbesserungen im Detail

nur vom Namen her der U-Boot-Simulation »Silent Service« sehr ähnlich sieht. Auch hier steuern Sie ein amerikanisches »Submarine« durch den Südpazifik – voraussichtlich ab April und ausschließlich auf CD-ROM. Den dritten neuen Titel werden Sie ebenfalls auf keiner Diskette mehr finden: **ThunderScope** ist das erste Produkt aus der »Worlds of Adren«-Reihe, einem neuen Rollenspiel-System, das die AD&D-Produkte bei SSI ablösen soll. Dabei will man neue Wege gehen und so frischen Wind in das Rollenspiel-Genre bringen. So wird in der ersten Ankündigung des Produkts davon gesprochen, daß der Spieler von bis zu 8 NPCs begleitet wird. **ThunderScope** soll frühestens Mai erscheinen.

▲ SubLogic

Ein neuer Anfang: Nachdem Bruce »Flight Simula-

aktuell

Die Top-Gun-Filmumsetzung bietet photorealistische Außenansichten der Flugzeuge



Artwick die Firma SubLogic verließ und dieser durch Microsoft die Verwendung der alten Sourcecodes verbieten ließ, mußte SubLogic bei Null beginnen. Das erste Produkt ist nach knapp fünf Jahren endlich fertiggestellt und nennt sich **Flight Light**. Dabei handelt es sich um einen einfachen Flugsimulator, der besonders leicht zu fliegen sein soll. Mit einem Preis von knapp 70 Mark könnte sich die Simulation das Herz des Massenmarktes erabern. Nach oben abgerundet wird »Flight Light« durch eine »Plus«-Version mit mehr Navigations-Instrumenten und Flugzeugen. Basierend auf der Flight-Light-Engine wird »Flight Assignment: ATP« komplett neu programmiert und soll im Juni als Version 5 erscheinen. Danach steht **Flight Assignment: Air Force** auf dem Programm.

▲ Synergy

Die lediglich mit dem Wort »abgedreht« beschreibbaren CD-ROM-Spiele der japanischen Firma »Synergy« kommen jetzt auch nach USA und Europa. Den Anfang machte das schon von uns getestete

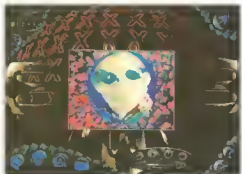


Die japanische Firma Synergy baut mit »Alice« ein interaktives Museum auf, hinter diesen Bildern sich kleine Spiele befinden

»Gadgets« – nach dem Achtungserfolg werden mehr japanische Titel für PCs umgesetzt. **Yellow Brick Road** ist eine zweiteilige Serie, die sich auf die Geschichten um das Land »Oz« stützt. **Alice** wird ein interaktives »Museum« basierend auf Alice im Wunderland, in dessen Ausstellungstücken sich ein Spiel verbirgt. Eher ein klassisches Adventure mit Anleihen bei »7th Guest« soll **L-Zone** werden, bei dem der Spieler in das Herz einer gigantischen Maschine vordringen muß, um den Schalter zu finden, der sie aktiviert.

▲ Velocity

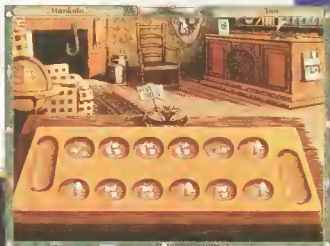
Hatte man die letzten beiden Jahre bei Velocity im wesentlichen mit neuen »Spectre«-Versionen verbracht, erscheint mit **JetSki Rage** endlich mal was Neues: Die Kombination aus Renn- und Actionspielen auf den preischnellen Motorbooten soll nicht nur faszinierende 3D-Grafik, sondern auch Multiplayer-Spaß per Netzwerk, Modem oder Internet-Anschluß bieten. Im Mai wird das Rennspiel an den Start gehen. Das zweite Velocity-Projekt kann man nur unter der Kategorie »verrückt« einordnen: **Mego Rave** soll eine Party-Simulation werden, »based on the underground dance party phenomena«. Als Organisator der Party heuert man DJs an, mixt Drinks und Muntermacher, ordert eine Lightshow und sorgt für eine schmissige Atmosphäre. Stimmt die Stimmung nicht, gibt's Prügel auf der Tanzfläche.



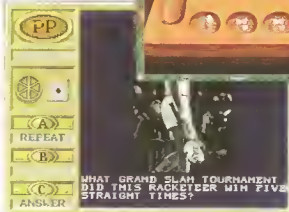
Schiller als VIVA-Moderatorinnen auf Speed: Das erste MTV-Spiel nennt sich »Club Dead« und macht aus Ihnen einen Cyber-Klempner.

▲ Viacom New Media

Wer dachte, daß das erste MTV-PC-Spiel eine Adaption der beiden Musterkrieger »Beavis & Butt-Head« sein würde, hat sich getäuscht. MTV's **Club Dead** ist ein Video-Adventure, das auf keiner MTV-Sendung basiert und lediglich in Zusammenarbeit mit MTV-Grafikern entstand. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cyber-Klempners, der auf ein Inselparadies verschlagen wird. Hier dröhnen sich die Reichen mit der Designerdrache »V« die Birne wöl, während nach und nach die Besucher umgebracht werden. Wenn nach vier Tagen der Täter nicht gefunden ist, erwischt es auch unseren armen Klempner.



Bitte nicht ernstnehmen: In »Hod'n'Podj« werden die Regeln von gut zwei Dutzend Brettspielen durch den Kekoo gezogen



Das ist hingegen ernst gemeint: Die CD-ROM-Umsetzung von »Trivial Pursuit« bietet Multimedia-Fragen mit Bild, Video und Ton

▲ Virgin Interactive

Pech gehabt: Als Soundkartenhersteller Media Vision kurz vor der Pleite stand, mußte er die Entwicklung befindlichen Computerspiele verkaufen. Glück für Virgin, denn hier schlug man zu und sicherte sich die besten Titel aus dem Angebot. Sa wird das Science-fiction-Adventure **The Deedalus Encounter** ebenso unter der Virgin-Flagge erscheinen wie die Brettspiel-Parodie **Hod'n'Podj** (spricht sich »Hatschnpatsche«) von Steve Meretzky. Dazu kommt das Rollenspiel **Rivers of Dawn** von Pepe »Hellcab« Marena.

Nach mehr »Ohs« und »Ahs« gab's für ein neues Grafikdrama von »Lands of Lore 2« mit wirklich zauberhaften 3D-Animationen. Leider müssen wir uns noch mindestens bis zum Herbst gedulden. Mehr Informationen zu Westwood finden Sie übrigens in unserer Story auf Seite 22. Ansonsten bastelt Virgin an CD-ROM-Umsetzungen der Brettspiele **Trivial Pursuit** und **Monopoly**. (bs)

WAS KOMMT NOCH AUF DISKETTE?

Wer sich weiterhin dem CD-ROM-Laufwerk verweigert, wird 1995 nicht viel zu spielen haben. Praktisch alle Top-Titel erscheinen nur noch für den Silberling. Niedrigere Produktionskosten als bei HD-Disketten und die Roubkopierer sind dran schuld.

Do jedes Spiel der CES zumindest auch auf CD-ROM erscheint, haben wir uns entschlossen, diesmal die Spiele extra aufzuführen, die es auch noch für Disketten geben wird. Mit diesem rapide schrumpfenden Anteil ist der Totengong für die Diskette (außer bei Shareware) schon laut und deutlich zu hören.



»Bureau 13« von Gometek ist einer der wenigen Titel, die noch auf Diskette erscheinen werden

| TITEL | HERSTELLER |
|----------------------------|-------------------|
| Atari 2600 Action Pack | Activision |
| Baldies | Gometek |
| Bratol | Gometek |
| Bureau 13 | Gometek |
| Clockwurz | Spectrum Holobyte |
| Flight Simulator 5.1 | Microsoft |
| Frontier – First Encounter | Gometek |
| Multiplayer Civilization | Microprose |
| Super Street Fighter II | Gometek |
| Terminator: Future Shock | Bethesda Software |

DAS 3D-STUDIO

Rendern in Los Vegas: In den Westwood-Studios entsteht nahezu perfekte 3D-Grafik für Computerspiele auf hondeblicblichen PCs.

Der Mann am anderen Ende der Leitung glaubt, sich verhört zu haben. Aaron Powell erklrt es ein weiteres Mal: »Ich habe eine Renderfarm mit 25 Pentiums, da kommen in ein paar Wochen nochmal 25 Pentiums dazu und nachts hngen wir nochmal 30 Arbeitsplatz-Rechner ins Netz. Ich kann aber ihr Programm nicht einsetzen, wenn Sie uns fr all diese Kisten einen Dongle aufdrcken wollen. Ich hab jetzt schon fnf Stck an meinem Rechner hier und langsam wird's ein wenig eng.«

Aaron ist Grafiker bei »Westwood Studios« und fr alles verantwortlich, was mit »3D Studio« zu tun hat. Gerade versucht er, ein Spezialeffekte-Paket fr 3D Studio zu allen Arbeitspltzen zu lizenzieren. Leider ist das Paket kopierschutzgefhrt und braucht einen Dongle, einen Kopierschutzlecker am Druckerport. Fr viele 3D-Studio-Anwender kein Problem, aber Westwood nutzt das Programm auf ber 50 Computern gleichzeitig.

Wer sich gerade einen 486er vom Munde abge-sperrt hat, wird bla, wenn er Westwoods »Renderfarm« betritt: Im kleinen, fensterlosen Raum ste-

hen 25 Pentium-90-PCs eng anein- andergereiht auf dem Fuboden; billigste Monochrom-Monitore flimmern mit 3D-Studio-Statusmeldungen. An diesen 25 Rechnern wird nie gearbeitet – sie sind einfach ins Netzwerk eingereiht und warten darauf, da einer der Grafiker einen Film berechnen lassen will. Jeder PC nimmt sich dann immer ein Einzelbild des Films vor und speichert seine Arbeit auf dem Netzwerk-Server (lssige 80 Gigabyte – man gönnt sich ja sonst nichts). Die Renderfarm soll um weitere 25 Rechner aufgestockt werden. Auerdem mu jeder Westwood-Mitarbeiter, wenn er nach Hause geht, seinen PC in den »3D Studio Slave«-Modus schalten – damit wird er zum 3D-Netz addiert. Nachts stehen dann demnchst bis zu 80 Pentiums mit jeweils 90 MHz zur Verfgung.

Was man mit solcher Rechenpower erreichen kann, ist beispielsweise in »Legend of Kyandia 3: Malcalms Revenge« zu sehen. Die komplette Intro und alle nicht von Hand gemalten Animationen entstanden im 3D Studio. Wo andere Softwarehuser auf Silicon Graphics und teure Spezialsoftware setzen, bleibt Westwood bei Standard-PCs.



Aaron Powell ist Chefgrafiker fr Command & Conquer und 3D-Studio-Experte

Der typische 3D-Studio-Look, an dem Fachleute sofort das Herkunfts-Programm erkennen, taucht hier nicht auf. »Wenn man sich auf die internen Fhigkeiten von 3DS verlt, sehen alle Bilder gleich aus. Wir haben aber schnell herausgefunden, wie man mit eigenen Texturen den Flchen neue Strukturen gibt und das Auge berlistet; kaum jemand kann sagen, da wir all unsere Grafik auf preiswerten PCs errechnen«, Aaron hat Recht – wenige Tage vor unserem Gesprch waren Programmierer der Firma »Wavefront«, die gerade eine neue Silicon-Graphics-Software fertiggestellt hatten, am Messestand von Westwood auf der CES und bewunderten den Einsatz »ihrer« Software.

Westwoods Studio – die Technik

Die Grafikabteilung von Westwood arbeitet mit Hochdruck an drei neuen Programmen. »Command & Conquer«, ein Strategiespiel, soll bis Ende Mrz fertig werden. Die meiste Arbeit der Grafiker ist getan: dutzende von Zwischenszenen und hunderte von Spielgrafiken sind fertig, lediglich Ausbesserungsarbeiten und neue Last-Minute-Ideen der Designer mssen noch verwirklicht werden.

Fast alles in Command & Conquer kommt aus dem 3D Studio. Da fr die Zwischensequenzen alle Fahrzeuge und Gebude in der Software »gebaut« werden muten, nutzte man die 3D-Modelle auch gleich fr die »Spielsteine«. Selbst Objekte, die auf dem Bildschirm nur 16 mal 16 Pixel gro sind, werden



Was liegt denn da in unserem Vorgarten? Ed Del Castillo bringt Tiberium-Kristalle in Sicherheit.





CeBIT 95
HANNOVER

8. - 15. 3. 1995, Halle 8 EG, Stand D36

Diamond Multimedia Kit.

All Fun.
No Joke.

More for Less.

Ab sofort erhältlich bei:
D: Atelco, Comtech
CH: Manor
oder bei Ihrem Händler

Affen stark.

Im Multimedia-Dschungel führen Interrupt-Dickichte und DMA-Fallen schnell zum Scheitern der Expedition. Oft mehr tierischer Ärger als Spaß.

Diamond Multimedia Kits machen Schluß damit! Videogeleitet ist die Hardware wieselflink gezähmt. Die Installationssoftware überspringt Antilopen gleich die Schlängengruben der DOS-Wüsten.

Um sich in die Höhen der Multimedia-Lüfte zu schwingen, benötigen Sie nur einen Schraubenzieher. Alles weitere finden Sie im Multimedia Kit.

Ob Sie mit der 16 Bit Stereosoundkarte schlafende Löwen wecken, der Nachtigall ein neues Lied beibringen oder eine

Klangsafari veranstalten – Ihrer Entdeckerlust sind keine Grenzen gesetzt. Dafür garantiert die Wavetable-Erweiterbarkeit.

Das double- oder quadspeed CD-ROM-Laufwerk eröffnet Ihnen die Artenvielfalt an Spielen, Unterhaltungs- und Lernprogrammen. Tauchen Sie ein in virtuelle Welten. Erwecken Sie Dinosaurier wieder zum Leben. Fordern Sie Geist und Wissen. Allein oder im Team.

Alles zum bärigen Eintrittspreis. Immer inklusive: Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, Stereolautsprecher, Anschlußkabel, Schrauben, Spiele und Unterhaltungsprogramme.

Bändigen Sie Multimedia. Kreativ.

Mit den Diamond Multimedia Kits.

Play it.



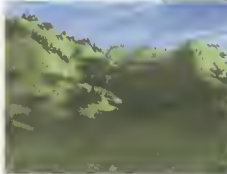
Von
führenden
Spiele-Dompteuren
getestet.

DIAMOND

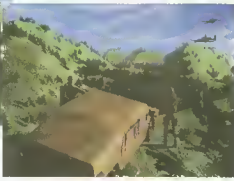
MULTIMEDIA

Landsberger Str. 408 · D-81241 München
Fax 089/580 98-71

Evolution einer 3D-Grafik: Zuerst wird der Fußboden angelegt und die Beleuchtung ausprobiert. Im ersten Versuch erscheint den Grafikern alles zu flach, der Lichtwinkel wird geändert



Beim zweiten Bild hat der Himmel jetzt die richtige Perspektive, die Schatten der Bäume sind aber zu kräftig



Die dritte Version zeigt das fertige Bild mit allen Details

akkurat gerendert. Gleichzeitig nutzen die Grafiker die Chance, dank des neuen Hilfsmittels mit computertypischen Konventionen zu brechen: »Bei fast allen Spielen, deren Untergrund aus »Kacheln« zusammengesetzt wird, haben die Häuser entweder senkrechte oder 45-Grad-Kanten. Alles ist rechteckig angeordnet und sieht ziemlich langweilig aus. Unsere Gebäude stehen in unterschiedlichen Winkeln zueinander und vermeiden gerade Linien; dadurch wirkt das Spielfeld wesentlich realistischer.«
Damit die Umgebung nicht steril wirkt, müssen auch Menschen ins Bild. Zu diesem Zweck hat man einfach noch eine Lagerhalle gemietet, diese innen grün angemalt und dort Kameras aufgestellt. Schauspieler gibt es in Las Vegas dank diverser Bühnenshows genug, so daß die Programmierer Rollen sehr kurzfristig und preiswert besetzen können. Die Schauspieler werden gefilmt und dann in die 3D-Grafik eingepaßt. Dabei gehen die Westwood-Leute aber trickreicher vor, als beispielsweise das Origin-Team bei Wing Commander 3. Während dort die Kamera ständig still steht, macht sie in Szenen aus Command & Conquer Schwenks, Zooms und andere Bewegungen, während die Schauspieler in der 3D-Grafik agieren. Wie man diese Szenen fehlerfrei »komponiert«, ist Betriebsgeheimnis geworden. »Wir dachten, das sei so offensichtlich, daß es jeder machen würde. Doch dann kamen ein paar Leute von Autodesk (die 3D-Studio-Programmierer) zu Besuch, sahen eine fertige Szene und hatten die seltsamsten Vorstellungen, welchen Aufwand wir da getrieben hätten. Als wir ihnen sagten, wie wir es gemacht haben, schlugen sie sich überrascht vor den Kopf – seitdem wissen wir, daß unsere Lösung wohl doch nicht so offensichtlich ist.«

Beim Gang durchs Studio fällt dann aber doch eine einsam herumstehende Silicon Graphics auf. »Die nehmen wir nicht zum Rendern, ehrlich! Wir mußten uns die Kiste nur zum Digitalisieren anschaffen; für die SG gibt es nämlich ein perfektes Programm, um die Schauspielers aus dem Grün herauszufiltern;

wir hatten gerechnet, daß uns ein solcher Computer billiger kommt, als eine PC-Version der Software selbst zu schreiben.«

Command & Conquer – das Spiel

Es ist 1997 und die Erde liegt im Chaos. Terrori-

stische Anschläge bestimmen das Tagesgeschehen; die UNO hat Sondertrouppen das Recht gegeben, auf eigene Faust gegen Terroristen vorzugehen. Dabei stellt sich heraus, daß offensichtlich ein Großteil aller Anschläge von einer bisher unbekannten Organisation koordiniert wird. Die »Söhne Kains« glauben, daß die Welt zur Jahrtausendwende untergeht und wollen unbedingt bis dahin die Weltherrschaft erreichen.

Gleichzeitig droht der Weltwirtschaft das absolute Aus. Ein neuer Kristall namens Tiberium taucht in entlegenen Landstrichen auf. Tiberium bildet eine Farm von Blüten an der Erdoberfläche, in der sich sauber getrennt einzelne Rohstoffe sammeln; Gald, Platin und andere Edelmetalle können kinderleicht abgepflückt werden. Sollte die Bevölkerung je von Tiberium erfahren, würden alle Währungssysteme sofort zusammenbrechen. Die UNO gibt den Anti-Terror-Truppen deswegen auch den Auftrag, alle Tiberium-Funde sofort einzusammeln und unter Verschluss zu halten.

Als Leiter der Anti-Terror-Einheiten werden Sie von Auftrag zu Auftrag gehetzt; da Sie nicht an meh-

rerer Orten zugleich sein können, steuern Sie Ihre Männer per PC. Im Spielverlauf stellen Sie fest, daß Terror-Anschläge, die Söhne Kains und die Tiberium-Funde nur Bruchstücke einer noch viel größeren Gefahr sind...

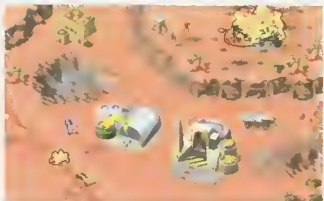
Als »Echtzeit-Strategiespiel« lehnt sich Command & Conquer an das von Westwood geschriebene »Dune 2« an. Sie geben Ihren Truppen mit der Maus Kommandos, ohne sich um Spielzüge oder Spielfelder kümmern zu müssen. Bei der Vorführung eines Level kommt Assistant Producer Ed Del Castillo gar nicht mehr aus dem Reden raus und guckt sich auf einmal schuldbewußt um: »Sag mal, ich langweile dich doch nicht mit meinem Gequatsche?«. Ganz im Gegenteil, Ed. Als immer mehr der ineinander verzahnten Details von Story, Grafik und Spiel klar werden, spürt man regelrecht, daß das C&C-Team nicht einfach nur ein Spiel geschrieben hat. »Das Grundkonzept steht fest, aber jeder trägt was zum Design dabei. Wenn ein Grafiker zum Beispiel ein neues Fahrzeug baut, das eigentlich nicht im Spiel vorkommen sollte, fangen die Programmierer gleich an, es in die Story einzubinden. Nur wenn es logisch oder spielerisch blödsinnig ist, kommt es nicht rein. Wegen all dieser Details hat die Programmierung auch etwas länger gedauert.«

Besonderen Wert legt das Team auf die künstliche Intelligenz des Gegners: »Er lernt ständig dazu. Wenn man ihn mit der immer gleichen Taktik angreift, hat man nach fünf oder sechs Kämpfen schlechte Karten. Der Spieler muß sich ständig was neues einfallen lassen.« Und dann ist da natürlich noch ein Multi-Player-Modus. Zwei Spieler per Modem, vier Spieler per Netzwerk – und wenn alles klar geht, auch vier Spieler per Modem, wenn eine spezielle Mailbox »Server« spielt.

In der Schublade

Nach Command & Conquer stehen noch zwei weitere Projekte an: »Lands of Lore 2« wird technisch neue Wege gehen und fließende 3D-Grafik verwenden, in die Filme von Monstern einkipiert werden. Der Spieler soll niemals merken, ob eine

Sequenz vorbereitet wurde oder gerade in Echtzeit vom PC ausgespuckt wird; die Koordination zwischen Programmierung und Grafik ist deswegen besonders trickreich. Bis Herbst will man das Rollenspiel fertig haben. Eine einfache Aufgabe für die Programmierer ist die Umsetzung des Brettspiels »Monopoly« – die Grafiker wollen per 3D Studio die Spielsteine zum Leben erwecken. (bs)



Für »Command & Conquer« wurden selbst die kleinsten Gebäude und Fahrzeuge mit 3D-Software errechnet

STEUERN ...

Stehen Sie auch Jahr für Jahr ohnmächtig im Paragrafendschungel und füren einen scheinbar aussichtslosen Formular- und Papierkrieg? Mit QuickSteuer boonen Sie diesen Alptraum!

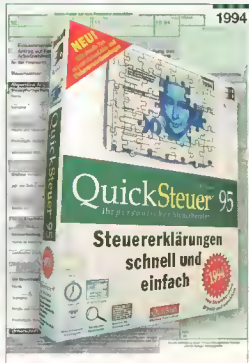
SCHNELL UND EINFACH

Erleben Sie, wie QuickSteuer mit Ihnen gemeinsam Ihre Steuererklärung erarbeitet. Legen Sie einfach nur noch Ihre Unterlagen bereit, QuickSteuer erledigt für Sie den Rest. In Sekundenbruchteilen rechnet

QuickSteuer Ihre aktuelle Steuersituation durch, prüft sie auf Stimmigkeit und Logik oder gibt Ihnen individuelle Spartips, die den Steuerberater nicht länger zum „Gehheimnis-träger“ machen.

1994

von Steuerberatern
geprüft und entwickelt



DRUCKT UND SPART

QuickSteuer ermöglicht es Ihnen, Ihre Bescheide direkt auszudrucken und sagt Ihnen



nen sofort, was vom Fiskus voraussichtlich an Steuererstattung zu erwarten ist.

RAT UND TAT

Täglich, auch Samstags und Sonntags, werden Anwender kompetent in allen technischen Fragen durch den QuickSteuer-Sonderservice betreut. Bestellen Sie jetzt QuickSteuer unter unserer kostenlosen Bestellannahme: Tel. 0130/86 77 68; Fax 089/9 61 23 75 direkt vom Hersteller.

* werktags von 9-17 Uhr, zusätzlich bis 21.05.95 Samstags und Sonntags von 10-14 Uhr

QuickSteuer 95: Ihr ganz persönlicher Steuerberater!

SCHRITT FÜR SCHRITT-INTERVIEW

Sie sind nicht allein! In einem leicht verständlichen Interview führt QuickSteuer mit Ihnen gemeinsam alle Einzelheiten aus und vereinfacht durch die Bezeichnung Ihrer Einkommenssteuererklärung bzw. Antrag auf Lohnsteuerbefreiung

PRÜFT UND ERGÄNZT

Die integrierte Steuerprüfung ist ein wichtiges Korrektiv: sie überprüft Ihre wichtigsten Angaben auf Stimmigkeit und Logik. Auch werden alle Eingaben sorgfältig nach fehlenden Angaben durchgesehen. Ist dies der Fall weist QuickSteuer Sie darauf hin!

HILFE UND TIPS

Auf Knopfdruck erhalten Sie leicht verständliche Hilfe zu Fragen wie z.B. allgemeinen Steuerbegriffen oder zu den

Wollen Sie mehr?
Lernen Ihre Mitarbeiter schon viel über das Steuerrecht von QuickSteuer. Lassen Sie diese Ausgabe nicht verloren sein! Sie ist ganz einfach möglich: eine Ausgabe ist kostenlos, alle anderen Ausgaben werden Ihnen zu einem Sonderpreis angeboten. Kontaktieren Sie uns!

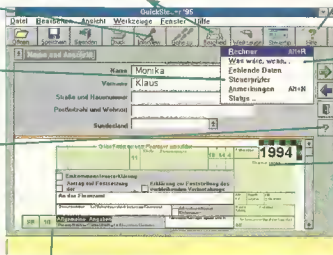
Steuererklärungen. Dabei erhalten Sie individuelle Tipps, wie Sie beim Fiskus bares Geld sparen können!

QUICKEN KOMPATIBEL

Sollten Sie bereits mit Quicken arbeiten, alle Steuerrelevanten Daten sind nahtlos problemlos und komplett von Quicken nach QuickSteuer übertragbar!

STEUERBESCHIEDEN OHNE „WARTZEIT“

QuickSteuer druckt Ihnen korrekturen und vollständigen Steuerbescheid aus und sagt Ihnen sofort und vorab, mit welcher Einarbeitung Sie rechnen können. In jeder Zeit haben Sie einen aktuellen Überblick über Ihre persönlichen Steuerdaten



FÜR ALLE

Ob einzeln oder als Paar: QuickSteuer beherrscht alle Einkunftsarten, vom Lohnsteuerbefreiungsgesetz für Arbeitnehmer und Angestellte bis zur Einkommensteuererklärung für Selbstständige und Unternehmer. QuickSteuer ist natürlich auch mehrsprachig!

EINFACH ZU BEDIENEN

Alt QuickSteuer haben Sie in Null-Komma-Nichts Ihre Einkommenssteuererklärung fertig im Griff. Das Lernprogramm zeigt Ihnen in Minuten, wie unkompliziert QuickSteuer ist.

WAS WÄRE, WEIN...

Durch die Eingabe Ihrer persönlichen Daten wissen Sie sich viel Zeit bei möglichen Rückfragen und können dabei Steuerberaterkosten sparen. QuickSteuer ist natürlich auch voll steuerbezugsfähig!

SPART ZEIT UND GELD

Durch die Eingabe Ihrer persönlichen Daten wissen Sie sich viel Zeit bei möglichen Rückfragen und können dabei Steuerberaterkosten sparen. QuickSteuer ist natürlich auch voll steuerbezugsfähig!

Einführungspreis!
DM 49,-
unverändliche Preisempfehlung
überall wo es Software gibt!

**Ja, ich will Steuern sparen ...
für DM 49,- bestelle ich QuickSteuer! Direkt vom Hersteller.**

Sie können auch kostenfrei telefonisch über 0130 - 86 77 68 bestellen oder per Fax: 089 - 9 61 23 75

Name, Vorname

Telefon-Nr. (Hauptnr.)

Straße

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

☐ im Voraus (Scheck liegt bei)☐ per Nachnahme zzgl. Nachnahmegebühr☐ per Kreditkarte (Amex, Visa, Mastercard, Eurocard)

Barrechennummer

gültig bis

Unterschrift/Datum

Institut Deutschland GmbH, Postfach 12 43, D-85730 Isenring 1* plus DM 7,50 Versandpauschale, Versand erfolgt innerhalb von 48 Stunden.

LESER-TOP 25

PC-PLAYER-
WERTUNG



| | | |
|----|---|------|
| 1 | (-) WING COMMANDER 3 Origin | 89 % |
| 2 | (-) MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts | 92 % |
| 3 | (-) DDDM 2+ id Software | 83 % |
| 4 | (-) SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin | 91 % |
| 5 | (-) REBEL ASSAULT LucasArts | 86 % |
| 6 | (-) NHL HOCKEY '95 Electronic Arts | 90 % |
| 7 | (-) COLDNIZATIDN Microprose | 88 % |
| 8 | (-) TIE-FIGHTER LucasArts | 85 % |
| 9 | (-) KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REVENGE Westwood/Virgin | 80 % |
| 10 | (-) WARCRRAFT Blizzard/Interplay | 83 % |
| 11 | (-) NASCAR RACING Popyrus/Virgin | 88 % |
| 12 | (-) DIE SIEDLER Blue Byte | 83 % |
| 13 | (-) FIFA SDCCER Electronic Arts | 85 % |
| 14 | (-) SIM CITY 2000 Maxis | 90 % |
| 15 | (-) ANSTDSS Ascon | 86 % |
| 16 | (-) TRANSPRT TYCOON Microprose | 82 % |
| 17 | (-) LITTLE BIG ADVENTURE Adeline/Electronic Arts | 82 % |
| 18 | (-) TNAME PARK Bullfrog/Electronic Arts | 88 % |
| 19 | (-) MASTER OF MAGIC Microprose | 84 % |
| 20 | (-) ACES OF THE DEEP Dynamix | 78 % |
| 21 | (-) CYBERIA Interplay | 79 % |
| 22 | (-) U.S. NAVY FIGHTERS Electronic Arts | 86 % |
| 23 | (-) PRIVATEER Origin | 85 % |
| 24 | (-) DAY OF THE TENTACLE LucasArts | 93 % |
| 25 | (-) STERNENSCHWEIF Altic | 75 % |

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Verkaufscharts CD-ROM



| | | |
|----|---------------------------------|--------------------------|
| 1 | (-) Wing Commander 3 | Origin |
| 2 | (-) Magic Carpet | Bullfrog/Electronic Arts |
| 3 | (-) X-Wing | LucasArts |
| 4 | (-) Myst | Bruderbund |
| 5 | (-) Little Big Adventure | Adeline/Electronic Arts |
| 6 | (-) Calanization + Civilization | Microprose |
| 7 | (-) King's Quest 7 | Sierra |
| 8 | (-) Earth Siege | Dynamix |
| 9 | (-) Rebel Assault | LucasArts |
| 10 | (-) FIFA Sacer | Electronic Arts |

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Verkaufscharts Diskette



| | | |
|----|----------------------------------|---------------|
| 1 | (-) Bundesliga Manager Matrix | Software 2000 |
| 2 | (-) König der Löwen | Virgin |
| 3 | (-) Hanse - Die Expedition | Ascon |
| 4 | (-) Calanization | Microprose |
| 5 | (-) Aladdin | Virgin |
| 6 | (-) Aces of the Deep | Dynamix |
| 7 | (-) Die Siedler | Blue Byte |
| 8 | (-) Sternenschweif | Altic |
| 9 | (-) SimCity 2000 | Maxis |
| 10 | (-) Lathar Matthäus Super Soccer | Bornico |

Quelle: Karstadt AG, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«

| | |
|---|----------------------|
| 1 | Corel Draw |
| 2 | Mirasoft Word 6.0 |
| 3 | OS/2 Warp |
| 4 | Norton Commander 4.0 |
| 5 | Cinemania '95 |



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Die beliebtesten Spielefirmen

| | |
|---|-----------------|
| 1 | LucasArts |
| 2 | Origin |
| 3 | Electronic Arts |
| 4 | Bullfrog |
| 5 | Virgin |



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen

| | |
|---|---------------------------|
| 1 | Outpost |
| 2 | Bundesliga Manager Matrix |
| 3 | Creature Shack |
| 4 | ran-Trainer |
| 5 | Wings of Glory |



Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player, Erhebungszeitraum: Januar 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat sturmt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC-Player-Leser. Um eine repräsentative Auswertung zu erhalten, brauchen wir auch Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Vorschau: »Rise of the Triad«

OHNE SKRUPEL

Kaum zu glauben: Ein Spielehersteller wirbt in den USA für sein neues Produkt mit dem Prädikat »besonders brutal«.

im File »CATALOG.EXE« folgendes: »The most violent 3D game ever created!« (»Das brutalste 3D-Spiel, das je geschrieben wurde«).

Schon fliegende Äugelfel und Gliedmaßen sind nicht jedermanns Geschmack, doch die Triad-Programmierer treiben den Zynismus noch weiter. Wer einen der menschlichen, uniformierten Gegner geschickt anschießt, sieht diesen auf die Knie sinken und mit erhobenen Händen um sein Leben flehen. Punkte gibt es erst, wenn man dem Hilflosen nochmal »eins mit der Wumme gibst«, so der Jargon unter den Triad-Spielern. Nicht nur Jugendschützer werden blaß, wenn man das Programm verlassen will. Das Exit-Menü fragt, ob die Spielfigur wirklich hingerichtet werden soll. Per Zufallsgenerator werden Strang, Guillotine, Giftgas, Elektrischer Stuhl und andere »Verfahren« ausgewählt. Wäre das Ganze wenigstens spielerisch gut, könnte man ja Verteilungsversuche des Herstellers (»selbstverständlich nur für Er-



Geschmacklos: Punkte gibt es erst, wenn Sie den flehenden Soldaten nochmal niederschießen.

wachsene«, »ist ja zynisch und nicht ernst gemeint«) zumindest ansatzweise verstehen. Bei »Rise of the Triad« handelt es sich aber um einen simpel gestrickten Doom-Clone, der technisch und spielerisch ein Jahr zurückhinkt. Die aus Quadraten aufgebauten Level sind zwar groß, aber witzlos. Neue Elemente sind schwebende Plattformen und Kotapulte, doch zur

spielerischen Verwendung ist den Programmierern wenig eingefallen. Einzig und allein am Netzwerk-Modus wurde lang gefeilt: Bis zu 10 Teilnehmer, verschiedene Varianten im Team oder jeder gegen jeden, dickes Optionsmenü: Würde der Bildschirm nicht derart vor Blut triefen, könnte uns die Netzwerk-Version vielleicht sogar Spaß machen (bs)



Zwei der sechs Möglichkeiten, zum DOS zurückzukehren: Aktivieren Sie einen elektrischen Stuhl oder setzen Sie Giftgas frei.



Trifft eine Rakete, sieht man schon mal Arme, Beine oder Augen durch die Luft fliegen



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
»Klangwunder«



Vergleichstest 8/94
Sound System MAESTRO 32



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32



Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32



Vergleichstest 8/94
Sound System MAESTRO 32

NOCH FRAGEN? 0130 / 112560

GERNE SCHICKEN WIR IHNEN AUSFÜHRICHES INFORMATIONSMATERIAL. RUFEN SIE UNS JETZT AN - GEBÜHRENFREI



Vergleichstest 9/94
Sound System GOLD 16



Einzeltest 10/94
Sound System MAESTRO 32



Einzeltest 9/94
Sound System MAESTRO 32



DER KREATIVE
MULTIMEDIA-SPEZIALIST
Sylviastr. 75
D-41334 Nettetal



Vergleichstest 10/94
Wave System / Wave System PRO
Testergebnisse »gut« / »sehr gut«



Einzeltest 12/94
Sound System MAESTRO 32
Testergebnis »sehr gut«



Vergleichstest 11/94
Wave System (Waveable)

Händleranfragen erwünscht

Übrigens: Wir machen Soundkarten.



Zweite Runde mit dem Teppich: In »Hidden Worlds« fliegen Sie den Magic Carpet durch eine Eiswüste.

EIS IM ORIENT

Teppichflieger sollten sich warm anziehen – die Magic Carpet-Datadisk »Hidden Worlds« führt Sie nämlich in ein Eisgebirge. 25 neue Levels, ein erweitertes Netzwerkmodus und ein frischer Zauberspruch sind auf der CD enthalten (»Homing Meteor«). Außerdem gibt es weitere Monster und komplett neu gezeichnete Grafik: Die Eiswüsten werden von Kristallschlössern und anderen Bildern abgerundet. Die Daten-CD soll ca. 50 Mark kosten und benötigt eine Magic Carpet-Original-CD zur Installation.

COMPUSEVERE WIRD PREISWERTER

Zum 5. Februar hat CompuServe die Gebühren drastisch gesenkt. Profidienste (beispielsweise alle Spieleforen) kosten nur noch 4,80 Dollar pro Stunde, egal mit welcher Geschwindigkeit Sie sich einloggen. Die Kommunikationszuschläge für die Leitungen nach USA entfallen völlig – wer in einer der deutschen Städte mit CompuServe-Knoten wohnt, zahlt nur noch den Ortsstarif. In der Grundgebühr von 9,95 Dollar im Monat sind 90 freie E-Mails enthalten – mehr als genug, um dem PC Player Team auf 71333/2206 ein paar Leserbriefchen zu schicken.

Die Spieleforen wurden wieder erweitert: Ganz neu gibt es das Actionspiele-Forum »GO ACTION!«, in dem sich alles um Heretic und Co. dreht. Gemeinsam mit »GO GAMERS«, »GO SPORTSIMS« und »GO FSFORUM« kümmern sich jetzt vier Bereiche um die Spieler. Dazu kommen vier Foren von Spielherstellern unter »GO GAMEPUB!«, in denen insgesamt 30 Firmen Tipps geben und Patches zu aktueller Software liefern. In »GO HOTGAMES« gibt es die heißesten Shoreware-Spiele quasi umsonst – Sie zahlen nur die Telefongebühren.

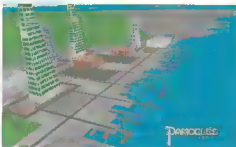
Der DMV-Verlag ist ebenfalls auf CompuServe an-

line. Mit dem Kommando »GO DMVGER« können Sie unsere Kollegen von DOS International, Windows Konkret, Highscreen Highlights, Toolbox und anderen Zeitschriften erreichen. Das Team von PC Player wird ebenfalls demnächst auf CompuServe vertreten sein; mehr dazu in einer der nächsten Ausgaben.

WAS DU HEUTE KANNST BESORGEN...

Vor gut fünf Jahren erschien auf dem Amiga »Mercenary 2: Damocles«; erst jetzt will uns Psygnosis mit »Mercenary 3: Damocles« für PCs beglücken. Während sich an der Grundhandlung nichts geändert hat, wurde das Spiel mit neuer Grafik und mehr Puzzles aufgefrischt. Deshalb hat sich der Hersteller zum kühlen Sprung von der »2« auf die »3« entschieden.

Sie übernehmen die Rolle eines Soldners, der vor vier Jahren einen wichtigen Auftrag angenommen hat, aber jetzt erst die Zeit findet, sich um seinen Klienten zu kümmern. Das Resultat: Es bleiben nur vier Stunden, bevor sich der Komel Damocles in den Planeten Eiris bohrt – schnelles Handeln ist gefragt. Das 3D-Spektakel soll Ende März auf CD-ROM erscheinen.



Mehr als fünf Jahre dauerte die Konvertierung von Mercenary 2 (Amigo) zu Mercenary 3 (PC)

BREMEN IST EINE SCHEIBE

Bremer CD-ROM-Besitzer haben's gut, denn Bremen ist die erste Stadt mit einem monatlichen Magazin auf CD-ROM. Neben Zeitschriften-typischen Themen wie Veranstaltungskalender und Restaurantführer gibt es auch ein komplettes Branchenbuch und Infos für Touristen. Das »CD-Stadtmagazin« kostet 12,90 Mark und sollte an Bremer Kiosken zu haben sein.

DES GOLFERS KERN

Core Design, bisher für Adventures und Rennspiele bekannt, möchte auch in den Sportspiele-Markt und startet den Vorstoß mit »The Scottish Open Virtual Golf«. Vier Kurse sollen integriert werden, darunter der unter Golfern bekannte »Carnoustie« aus Schott-

land. Die 3D-Darstellung des Platzes ist schlicht, wird dafür aber in Echtzeit berechnet; auf einem schnellen 486er kann eine Kamera dem Ball hinterherfliegen. Verschiedene Blickwinkel sollen den 3D-Effekt verstärken. Neben einer normalen 18-Loch-Runde lassen sich diverse schnelle Varianten wie »3-Hole-Shootout« oder Team-Modus auswählen.



»Scottish Open Virtual Golf« bietet flotte 3D-Grafik

GIF-ÄHRLICHES FORMAT

Seit knapp sieben Jahren gibt es das GIF-Format für Bilder mit 256 Farben; es wird von fast allen Mailprogrammen unterstützt, wird auf CD-ROMs oder in Mailboxen sind fast ausschließlich im GIF-Format abgelegt. Doch erst jetzt will die Firma Unisys entdeckt haben, daß sie ein Patent auf das Packverfahren innerhalb des GIF-Formates besitzt. Anstatt das weite verbreitete Format zu akzeptieren, droht Unisys mit Prozessen. Mit CompuServe hat man eine Vereinbarung getroffen, so daß CompuServe weiterhin GIF benutzen darf. Autoren von Shoreware und Profisoftware müssen aber mit Klagen rechnen, wenn Sie Programme vertreiben, die GIF-Bilder anzeigen oder kodieren, ohne Lizenzen an Unisys zu zahlen. (bs)

KURZ & BÜNDIG

- +++ Gold für Monty Python: In nur zwei Monaten hat sich das Komik-CD-ROM »Complete Waste of Time« in den USA 100.000 mal verkauft.
- +++ 1994 wurde das erste Mal mehr Umsatz mit Spiele-CDs als mit Lexika und Nachschlagewerken auf CD-ROM gemacht.
- +++ ALR hat ein externes Doublespeed-Laufwerk für PCs vorgestellt, welches auch ohne PC direkt an einen Fernseher angeschlossen werden kann, um Filme im MPEG-Format zu sehen.
- +++ Im US-Bundesstaat Virginia ist es seit Januar verboten, auf Computern in Behörden Spiele zu installieren. Bei der Installation von Windows müssen die Spiele »Minesweeper« und »Solitaire« gelöscht werden.

STREIT- GESPRÄCH



Die technischen Anforderungen für Spiele werden immer abenteuerlicher. Anlässlich des Hardware-Fressers »Wing Commander 3« debattierte PC Player-Autor Randal Austinat mit Jörg Rahrer, dem Technical Wizard des deutschen Büros von Electronic Arts/Origin.

Legt's an den faulen Programmieren oder kommen Sie als PC-Besitzer wirklich nicht drumrum, ständig Ihre Kiste aufzurüsten? Kaum hat man sich vom finanziellen Schock des letzten Hardwareinkaufs erholt, verlangen neue Programme nach luxuriöserer Technik für ungeübten Spielgenuss. Tolle Videosequenzen und Super-VGA-Darstellung schmücken den dritten Teil der Wing Commander-Reihe, der momentan ganz vorne in den Spielhitlisten zu finden ist: Um aber alle technischen Features voll ausfahren zu können, braucht man B (besser 16) MByte RAM; ein Pentium 90 oder DX4-100 für schnelle Super-VGA-Darstellung wäre auch nicht schlecht.

PC Player-Autor Randal Austinat sprach mit Jörg Rahrer, erklärtem Spielefan seit den Tagen des Atari 800. Jörg ist seit 1992 als Product Marketing Manager bei Electronic Arts Deutschland unter anderem für Kundendienst und Hotline-Service verantwortlich.

Jörg: Man wird von Chris Roberts sicherheitlich immer wieder »extreme« Programme erwarten können, das war schon beim ersten Wing Commander so, der auf 28.6ern nicht mehr vernünftig zu spielen war. Wing Commander 3 ist noch einen Schritt nach vorne gegangen. Das wird meiner Meinung nach auch von den Käufern erwartet.

Roland: Dann kann ich als Kunde aber erwarten, daß die Produkte, die man mir für 150 Mark verkaufen will, sauber und effizient pro-

grammiert sind. Warum werden z.B. nicht schon während des Briefings in der »Victory« einige Daten für den Weltraumflug in den Speicher geladen? Das würde die Wartepausen doch etwas verkürzen.

Jörg: Bei einem Missions-Briefing mit bildschirmfüllenden Videos, Sprache und Animation, ist die Datenmenge im Speicher schon so groß, daß man nicht noch andere Sachen reinzwängen kann. Das ist definitiv ein Problem; das sieht Origin ganz genauso, und man hätte sich dort auch gewünscht, daß es noch schneller geht. Die 3D0-Version von Wing Commander 3 wird aufgrund der anderen Systemarchitektur auch bei vier CDs kürzere Ladezeiten haben – und das trotz geringerem Hauptspeicher. Das ist das Problem des PCs; der ist von seiner Architektur her alles, nur keine Spielmaschine.

»Die Leute haben Chris Roberts doch schon bei Strike Commander für verrückt erklärt...«

Man wird sehen, wie weit sich der PC nach aufrüsten läßt. Bei »Strike Commander«, für das man einen 486er gebraucht hat, haben die Leute Chris Roberts auch für verrückt erklärt und gemulmt, daß er einen Vertrag mit Intel hätte.

Roland: Der Verdacht kann sich aber doch aufdrängen, wenn man auf dem Poster in der Wing 3-Schachtel den Aufdruck liest: »Der Pentium-Prozessor – können Sie ohne ihn überleben?«. Darunter dann das Intel-Lago. Kommt in fünf Jahren Wing Commander 7 mit beilegendem Prozessor-Upgrade für 800 Mark?

Jörg: Zu unserer Beziehung zu Intel kann man sagen, daß Intel in den letzten zwei, drei Jahren einfach gemerkt hat, daß es nicht nur Anwender und Firmen sind, die sich dicke Rechner kaufen. Mittlerweile gibt es auch einige Spiele, übrigens nicht nur von uns, welche die Rechenstärke solcher PCs ausnutzen. Seien wir mal ehrlich: Welche Programme



neben Windows-Anwendungen nutzen die Rechenkraft eines Pentiums so wie »NASCAR Racing« oder »US Navy Fighters« in Super-VGA? Intel ist an uns herangetreten und hat gesagt: »Wir haben im Grunde schon eine Verbindung. Unsere PCs sind dafür da, daß eure Software darauf läuft. Und eure Software sorgt dafür, daß auch unsere dicken PCs verkauft werden.«

Roland: Dabei entsteht aber die Gefahr, die Innovationsspirale bewußt schneller zu drehen.

Jörg: Möglicherweise, aber die Monopolstellung von Intel ist in diesem Punkt so groß, daß wir als Softwarehersteller keinen sonderlichen Einfluß darauf haben. Wir werden das nächste große Origin-Produkt mit Sicherheit auch nicht für den »x86er« programmieren oder den Pentium als Grundvoraussetzung betrachten, das steht definitiv fest. »Wings of Glory« oder »Blafarge« laufen auch auf 486ern gut.

Origin wird aber sicherlich immer Produkte herausbringen, die an die Grenze der Rechnerleistung herangehen. Als Beispiel wäre da »Privateer II – Dark Sides« von Chris Roberts' Bruder Erin zu nennen, das für Januar '96 geplant ist. Im April werden dafür in den Pinewood-Studios in England die Filmaufnahmen durchgeführt.

Die Grafik-Engine ist eine verbesserte, schnellere Version des Wing 3-Systems, allerdings werden die Hardware-Anforderungen nicht größer sein. Man muß sich auch überlegen: Wenn man heute ein großes Projekt anfängt, für das locker 24 Monate Entwicklungszeit angesetzt werden können – wie sieht bei der Veröffentlichung dann der Hardwarestandard aus?

Roland: Ein kritisches Wort zum Handbuch und den Installationshinweisen von Wing Commander 3: Du steht ja fälschlicherweise drin, daß man Smartdrive ausgeschaltet lassen soll, oder daß



Jörg Rahrer, Marketing Manager bei Electronic Arts/Origin: »Wing Commander 3 ist nach einem Schritt weiter nach vorne gegangen. Das wird meiner Meinung nach auch von den Käufern erwartet.«

Abstieg in den CD-Tunnel



Der absolute Überflieger: Sieben Levels von Descent, ohne Einschränkungen spielbar!

Schnallen Sie sich gut an: Unser aktuelles CD-ROM führt Sie in unterirdische Minen auf fernen Planeten, in einen Jet über dem Mittelmeer und in ein Forschungslabor von Darth Vader.

Nach mehr »plus« für PC Player: Damit Sie bei uns weiterhin mehr als »nur« ein paar Spieledemos kriegen, setzen wir weitere Ideen unserer Leser in die Praxis um. Ab sofort finden Sie auf der CD-ROM zum Heft auch digitale Tips & Tricks. Natürlich werden wir nicht einfach Lösungen aus dem Heft nochmal auf die Scheibe bannen. Vielmehr packen wir spezielle Tips-Beiträge auf die CD, die nicht ins Heft passen. In erster Linie werden Sie Schummel-Spielstände, aber auch besonders dicke Kartensätze für komplexe Programme finden. Schauen Sie am besten gleich einmal in das Verzeichnis »TIPS« auf der CD. Gleichzeitig versuchen wir, die Tücken von Video für:



Privatfernsehen, wir kommen: Bewundern Sie die 867. Folge aus der dramatischen Arzt-Serie »PC Notruf«.

Windows in Verbindung mit nicht ganz kompatiblen Grafikkarten in den Griff zu kriegen. Unser neuer VideoPlayer hat den Zusatz »Turbo« bekommen und sollte jetzt einigen Grafiktreibern richtig Beine machen. Wenn die Videos bei Ihnen jetzt schneller laufen, würden wir uns über eine Nachricht freuen. Und sollten Sie am Kiosk mal die plus-Ausgabe mit CD-ROM verpaßt haben: Mit dem Nachbestell-Service können Sie jetzt auch die CDs solo nachbestellen. Mehr dazu lesen Sie auf unserem Karton in der Heftmitte. Weitere Anregungen wünschen wir uns zu den Themen »Daten Player« und »Interaktiver Test«. Unser Team bastelt an erweiterten Versionen und freut sich auf Verbesserungsvorschläge.

Spiele Sie die neuen 3D-Boliden an

Die Genre der 3D Actionspiele hat einen neuen König und Sie können ihn mit Hilfe unserer ROMs ausgiebig anspielen: Komplette sieben Level aus Interplays »Descent« sind auf »PC Player plus« zu finden. Warum wir diesen Titel so toll finden, können Sie ab Seite 46 nachlesen.

Dreidimensional geht es auch mit einem Probelevel aus »Dark Forces« weiter, dem neuen Star-Wars-Actionspiel; gefolgt von der Shareware-Version des Shadowcaster-Nachfolgers »Heretic«. Für die Freunde der Flugsimulation stehen ein Jet in »US Navy Fighters« und ein Doppeldecker in »Wings of Glory« zum Anspielen bereit. Natürlich fehlen auch die Genres Adventure mit »Presumed Guilty« und Sport (»Lothar Matthäus Super Soccer«) nicht.

Exklusiv auf PC Player plus

Unser »Interaktiver Test« widmet sich diesmal »Wing Commander 3«. Auf vielfachen Wunsch gibt es jetzt noch mehr Infos zum Spiel und den kompletten Testbericht aus PC Player zum Nachlesen. Gleichzeitig haben wir in Zusammenarbeit mit Electronic Arts Deutschland auf unserer CD das Video »The Making of Wing Commander 3« untergebracht, welches bisher nur Besitzer der »Special Edition« sehen konnten. Da uns die Bildqualität der Origin-Version nicht völlig überzeugte, wurde das Video neu digital gemastert und deutsch untertitelt.

Die »Multimedia-Leserbriefe« zeigen diesmal einen besonderen Gastmoderator, die erste Folge der neuen



Kein Weiterkommen bei Cyberia? Der Magel-Spielstand öffnet alle Türen.

Arzt-Serie »PC Notruf« und auf vielfachen Wunsch gibt es wieder »Outtakes« – die schönsten Pannen von unseren Dreharbeiten.

CD-ROM-Probleme lösen

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellsten Versionen von drei Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Spieledemos auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es unmöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an:

PC Player, CD-Umtausch,
Gruber Str. 46a, 85586 Paing

In der Regel erhalten Sie innerhalb einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. (bs)

DAS SPIEL DES MONATS

Ein neuer Superheld sorgt für bunte Farben: »Cleonman« wird von Scatch auf die Reise geschickt, um die Grauschleier in der Welt zu besiegen. Die voll von CD spielbare Version dieses Super-VGA-Adventures finden Sie auf unserem ROM; im Handel ist eine erweiterte Version mit noch mehr Puzzles und Sprachausgabe erhältlich.





PCP395



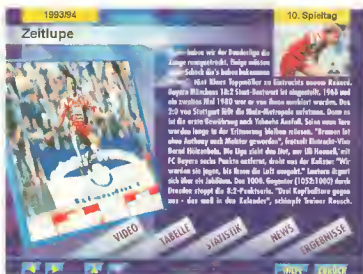
Test: »ran Multimedia-Bundesliga«

RAN AUFS ROM

Videos, Tabellen und jede Menge Statistik: Im Mittelpunkt des neuen »ran«-ROMs steht ein kompetenter Rückblick auf die Saison 93/94. Damals, als der Tappi mit dem Uli und dann waren's dach wieder die Bayern...

Da haben wir sie nun, die lieben und teuren Fernsehrechte an der Fußball-Bundesliga. Billig war der Spaß nicht gerade, also wird fröhlich zweitverwertet. Den Fernsehseher der SAT1 mag nicht nur die Aussicht auf ein paar Mark für die Portakasse in multimediale Gefilde getrieben haben. Durch CD-ROM-Ableger seiner Fußballshow »ran« mäbelt die Schreinemakers-gebeutelte Anstalt auch ihr eher rüstiges Image etwas auf. Versuch Nr. 1 war ein Spiel namens »ran-Trainer« und entpuppte sich als fragwürdige Bereicherung des Genres der Fußball-Strategiespiele. Angesichts der technischen und spielerischen Abgründe, die sich bei dieser Prachtgurke aufboten, mußten die Konkurrenten »Anstoss« und »Bundesliga Manager« nicht um ihre Pfunde bangen. Denn was nützt das schöne »ran«, ist am ROM nichts Gutes dran?

Vorurteile gegen »ran Multimedia-Bundesliga« sind indes unangebracht. Denn hier handelt es sich nicht um ein Spiel, sondern um ein Fußball-Nachschlagewerk. Die Programmierkünste der Softwarefirma von »ran-Trainer« wurden nicht weiter bemüht; die Multimedia-Bundesliga ist eine Kapraduktion mit



Zu jedem Spieltag der Bundesliga-Saison 93/94 gibt's reichlich Facts und flatte Sprüche

Sybox und der Software-Abteilung des gediegenen Ullstein-Verlages.

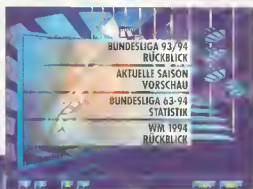
Das neue CD-ROM läuft unter Windows und bietet vier Abschnitte. Kernstück ist der Rückblick auf die Bundesliga-saison 93/94. Neben Kommentaren, Ergebnissen und Statistiken zu jedem einzelnen Spiel bestaunt man dabei rund 30 Minuten Videoclips. Hier zählt es sich aus, daß auf das gute »ran«-TV-Material zurückgegriffen werden durfte. Manierlich digitalisiert und professionell kommentiert bekommen Sie alle Highlights der Spielzeit nochmals gezeigt – vom legendären Slalom-Tor Jay Jay Okochas gegen den KSC bis zum dramatischen Saison-Finish, als der SC Freiburg doch noch den Klassenerhalt schaffte. Die Ausstattung mit Videos wirkt nicht so willkürlich wie bei anderen Fußball-CD-ROMs, ist aber auch nicht perfekt. Bei manchen Spieltagen werden zwei Partien in der Zusammenfassung

gezeigt, bei anderen gibt es hingegen kein einziges Video. Als mildernden Umstand mag man gelten lassen, daß irgendwann der Platz auf der CD ausgeht, aber fast 100 MByte wären hier nach zu füllen gewesen.

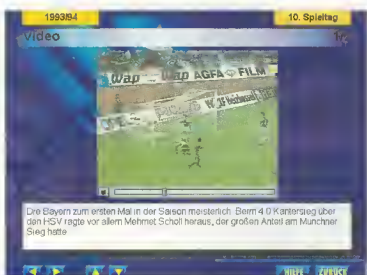
Die anderen Abteilungen des Programms schillern nicht ganz so multimediaal. In der Datenbank wühlt man nach Kurzinfos aller Spieler, die in der

Bundesliga je gekickt haben oder läßt sich extravagante Spezialitäten wie den Tabellenstand am 22. Spieltag der Saison 76/77 zeigen. Wer Tipparbeit nicht scheut und die Ergebnisse und Tarschützen rekonstruieren kann, archiviert den Verlauf der laufenden Spielzeit. Der Rückblick auf die WM in den USA ist primär eine Ergebnissammlung mit ein paar Textzeilen, aber ohne Videos.

Manch anderes Ausstattungsdetail macht wenig Sinn. So bekommen Sie zwar den Text zu den Spieltaganalysen der Saison 93/94 auch vorgelesen, aber für eine Sammlung digitalisierter Stadtbilder der wichtigsten Kicker war kein Platz. Liebhaber von Hintergrundberichten werden mit ein paar Textzeilen abgespeist; Leckerbissen wie z.B. die schön-



Vier Punkte bietet das Hauptmenü. Am detailliertesten wird die letzte Spielzeit der deutschen Elite-Liga behandelt.



Von den dramatischsten Spielen der Saison können Sie sich professionell kommentierte Kurzvideos angucken

sten palermischen Interview-Statements von Lothar Matthäus versagt uns das CD-ROM.

Bedienung und Präsentation bieten wenig Angriffsfläche. Die Anklickerei erweist sich als idiatensicher; eine »Hilfe«-Funktion erklärt in Augenblicken der Ratlosigkeit geduldig die Icon-Funktionen. Energetische Musikuntermalung der rhythmischsten Art (für die Älteren unter uns abschaltbar) und wohldefinierte Menüs geben dem Programm einen angenehmen professionellen Charakter. Nur sporadische Tippfehler (...da soll Gerd Müller mal in einer Bundesliga-Saison über 60 Tore erzielt haben...) trüben den guten Eindruck etwas. Ärgerlich: Das CD-Programm macht sich mit rund 30 MByte prägnant auf ihrer Festplatte breit.

Die kleinen Schnitzer rütteln freilich nicht an der Tatsache, daß es für Bundesliga-Fans keine bessere Saison-Aufarbeitung gibt. Den Rückblick auf die turbulente Saison 93/94 hätte man sich schon vor einem halben Jahr gewünscht, aber die sorgfältige Informationsammlung in Verbindung mit den ardentischen Videos kann kein Konkurrent bieten. Die anderen Programmteile wie WM-Retrospektive oder eigenhändiges Updaten der aktuellen Spielzeit sind ganz nette Dreingaben, aber nicht so sorgfältig inszeniert wie die Rückschau. »ran Multimedia-Bundesliga« gehört bei jedem ehrbaren Fußball-Fan

| | | |
|---|--|--|
| ins Archiv und ist zudem nicht Selbstzweck: Kein VHS-Band oder Buch kann mit den Zugriffs- und Suchfunktionen konkurrieren, die das CD-ROM beschert. (hl) | Programm-Typ Hersteller Ca.-Preis Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung: | Sport-Nachschlagewerk Ullstein Soft Media DM 70,- ca. 30 MByte ca. 550 MByte Deutsch; befriedigend Deutsch; gut Deutsch; sehr gut Gut Gut Gut |
|---|--|--|

GESAMTWERTUNG:




Identische Versand- und Ladenpreise!

DIE TRÄUMFABRIK

[illegible]

Informen und Preisänderungen sind ebenfalls. Bis 200 DM Postwert beinhalten wir 10,50 DM Versandkosten ab 200 DM ist der gesamte Versandkosten Post-Fristzeit kosten 0,00 DM netto, Sachverständigen +3 DM, Dienstleistungen +3 DM, bei Vorzugss 5,00 Versandkosten. Der Versand ist kostenlos mit Post oder UPS! Wir gewinnen der SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Komplexität der Cartridges + Adapter übernommen. Unsere Arbeitsaufträge sind in einem, wenn wir nicht gut sind, bis fünf geschätzte Arbeitsstunden 20 € bzw. sind hier in Berlin, Werbung auf Facebook, besucht alle unsere Seiten. Es gelten die AGB der TechnoMarkt.

030/6946043
10.00-18.00 h Versandtelefon Sammelnummer
Spielplatzbelieve am Hdn. Band: 030/694 60 45
fax-Line: 030/694 42 56 • DTX: "444212121"
Berlins einzig wahre Dimension für Video und
Computergames - über 5000 lieferbare Artikel
Berlins größtes Lager - Heute bestellt, gestern
geliefert! - Kleinste Preise und göttlicher
Service - Software zum Anlassen - UPS Versand
Problemen und Staunen.

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ländertelefon)

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (von Osterstraße Osterstraße)



Test: »Take your best shot«

KAMPF DEM BÜROSTRESS

Wenn zwei Cartaan-Männchen sich zerfleischen, hat der Liebhaber makabren Humors seine helle Freude an diesem »interaktiven Streß-Befreier«.

Sollten Sie der Meinung sein, daß Zeichentrickfilme wie »Tom & Jerry« schlecht für Kinder sind, da sich die beiden Helden ständig das Schlimmste antun, dann machen Sie einen großen Bogen um »Take your best shot«. Der amerikanische Cartoonist Bill Plymton schuf mit seinen lebensnahen Büraramenschen zwei Kullfiguren, die dank MTV auch in Europa bekannt wurden. Die beiden haben nichts anderes zu tun, als einander auf makabere Weise die Köpfe einzuschlagen. Abgesehen von diversen Faustschlägen auf die Nase greifen die beiden auch zu Dynamit, Kanonen, Felsbrocken oder Scheren, um sich das Leben schwer zu machen. Was Ihnen das alles am PC bringt? Ganz einfach: Sie sollen sich damit abreagieren. Die Programmierer von »7th Level« raten beispielsweise dazu, bei Telefonaten mit ungeliebten Gesprächspartnern nebenher eine der Figuren zu verprügeln. Dementsprechend einfach ist auch die Bedienung. Mit der Maus oder einer simplen Tastenkombination lenken Sie die Aktionen ein, die dann im typischen Stil von Bill Plymton gezeigt werden. Die Figuren sind dabei exakt so zu sehen, wie sie auch in den Cartoon-Serien auftreten: Mit rosa Schweinsköpfen, unvorteilhaften Anzügen und stoischem Gesichtsausdruck. Während der eine von beiden gerade seine Aktion vorbereitet, bleibt der andere ruhig stehen und harret der Dinge, die da kommen. Wer nicht nur Freude an den destruktiven Charakterzügen der beiden Figuren hat, sondern sich auch spielerisch betätigen will, beschäftigt sich mit drei kleinen Games. In der »Breakout«-Variante schießen Sie eine Stahlkugel auf die Köpfe der beiden, die dann in immer wieder neuen Animationen explodieren, schrumpfen oder anderweitig defamiert werden. Eine leicht verbesserte Version des uralten Automaten-Hits »Pong« ist auch dabei. Hier dürfen Sie mit bis zu vier Schlägern



»Breakout« ist eine witzige Baseball-Parodie



Die »Pong«-Variante wird mit vier Schlägern gleichzeitig ganz schön knifflig

gleichzeitig eine Stahlkugel steuern und den wehrlosen Kopf in der Mitte des Spielfelds treffen. Die Baseball-Parodie »Breakout« ist eine martialische Abart des amerikanischen Nationalsports. Eine Ballmaschine wirft

Ihnen den Ball zu, den Sie schwingvoll auf eines der Ziele an der Bande donnern sollten.

Ähnlich wie beim irrwitzigen Monthy-Python-CD-ROM rundete 7th Level das eigentliche Programm mit einem »Desktop Plymtonizer« ab, der diverse Bildschirmschoner, stehende oder animierte Grafiken als Windows-Hintergrund und unterhaltsame Geräuscheffekte enthält. Diese sorgen nicht nur für Abwechslung bei den Systemmeldungen, sondern untermalen auch jeden Tastendruck mit Schuß- oder Schlaggeräuschen.

Über den praktischen Nutzen des Programms darf je nach Geschmack gestritten werden: Für Plymton-Fans ist es ein wahrer Leckerbissen, da die Cartoons sehr schön gezeichnet sind. Streßgeplagte Computerbesitzer mit einem Hang zum Makabren werden nach einigen Stunden mit diesem Programm wohl etwas lackeriger in die Welt blicken, dafür aber ihre Tastatur ziemlich malträtiert haben. Doch wer mit Bildschirmschonern, gewalttätigen Cartoons und Bürostreß nichts am Hut hat, wird an diesem Programm wahrscheinlich nicht viel Reizvolles finden können. (fs)



Auch eine Art, Kopfweh zu bekommen: Die beiden Figuren schenken sich nichts.

take your best shot

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ VGA ■ Soundblaster ✓ General MIDI ✓ DOS | <ul style="list-style-type: none"> ■ Super VGA ■ Soundblaster Pro ■ CD-Audio ■ Windows |
|--|--|

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Mouse.

| | |
|---|---|
| Programm-Typ Hersteller Ca.-Preis Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtext: Sprachwagebe: Grafik: Sound: Bedienung: | Interaktiver Screencover 7th Level DM 130,- ca. 15 MByte ca. 25 MByte Englisch; gut Englisch; wenig Englisch; wenig Gut Befriedigend Gut |
|---|---|

GESAMTWERTUNG:

6.0

Die besten neuen CD-ROM Spiele



CROSS
Computersysteme GmbH
Laden & Versand

So finden Sie Ihr Spiel:
Knooper Weg 144 24105 Kiel
Tel. 0431- 56 76 79

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334

1: Action 2: Simulation e: engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d: deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d: komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

Fax. 0231- 53 11 335
Fax. 0231- 53 11 333
Mo.- Fr 10.00-18.00 Sa 10.00-13.00
Mo.- Fr 10.00-18.30 Sa 10.00-14.00

CD SPIELE CD SPIELE Angebote Unsere Spiele des Monats:

| | | | | | | |
|------------------------------|-----|-------|----------------------------|-----------|---------------------------|-----------|
| 11th Hour * | e/d | a 07* | Kings Quest Coll. 1-6 | a 3 75* | Battle Hawks | d 2 35* |
| 7th Guest | e/d | a 85* | Kings Quest 7 | e 3 75* | Central Intelligence | e/d 8 46* |
| Age of the Deep | e/d | a 75* | Click n Play * | d 2 75* | Conquer 7 mth. | d 3 48* |
| Across the Rhine * | e/d | a 65* | Kinky Legends | e/d 9 65* | Doss II | e/d 3 35* |
| Action Soccer * | d | a 80* | Legend of Kyandia 3 | e/d 9 50* | Indiana Jones 3 | v 3 35* |
| Angus, Guardian of the Fleet | e/d | a 70* | Lili Devil | e/d 3 50* | Microcosm | e/d 1 28* |
| Art Combat Clinic | e/d | a 75* | Little Big Adventure | e 3 80* | Monkey Island I | d 3 37* |
| Arcadia | e/d | a 87* | Lothar the Super Soccer * | d 4 85* | Pinball Gold | d 3 28* |
| Alone in the Dark II | d | a 85* | Lucas Arts Classic Advent. | d 7 95* | Sensible Soccer Int. | e/d 4 98* |
| Alone in the Dark III | d | a 95* | Mad News Extrablatt * | d zus 37* | Silent Service II | e/d 2 28* |
| | | | Magic Carpet | d 1 89* | Trainsworld | d 2 24* |
| | | | Alone in the Dark II | d 3 65* | Walter & Summer Challenge | e/d 4 38* |
| | | | Marzo Polo II | e/d 75* | | |

Lösungsbuch (dt) *

| | | | | |
|---------------------------------|-----|---------|-----------------------------|-----------|
| Alone in the Dark II | d | a 19* | Master of Magic * | d 8 95* |
| Amazona World Cup Edition | d | a 75* | Mega Race | d 2 49* |
| Archon Ultra | d | a 60* | Manochezzan * | e 5 85* |
| Armed and Fatt | a | e 2 87* | Many Rivers | e 7 72* |
| Battle Broom | d | a 75* | Marble Racing | e/d 2 70* |
| Battledecade | e | a 70* | NHL Hockey '95 | d 3 79* |
| Battle Isle II | d | a 75* | Noctropolis * | d 3 69* |
| Battle Isle II: Erbe des Titans | d | a 46* | Noted | e/d 1 53* |
| Battle Real * | e/d | a 75* | Outpost | d 3 67* |
| Battle Royale | d | a 85* | Palmer General * | e/d 8 85* |
| Breath of Steel Sky | d | a 92* | Peiffer | d 8 37* |
| Butyril at Krowder | d | a 65* | PGA Tour Golf | e/d 8 85* |
| Blind | d | a 70* | Phantasmagoria (4 CDs) * | d 9 95* |
| Big Red Adventure * | d | a 70* | Pinball Dreams Deluxe | d 2 69* |
| Bioforce * | d | a 97* | Pinball Hitman * | e/d 2 7* |
| Bloodnet | e/d | a 65* | Pinball Wizard 2000 * | e/d 72* |
| Burning Steel Incl. Missions | d | a 75* | Police Quest IV | e 3 77* |
| Burning Steel II | d | a 75* | Privateer & Strike Comm. | e/d 7 85* |
| Burnin' Steel II | d | a 75* | Project Paradise * | e/d 1 73* |
| Carriacoon Disaster | d | a 75* | Raided Tycoon & Civik. | e/d 7 59* |
| Central Intelligence | e/d | a 85* | Raided Tycoon 2 | e/d 1 55* |
| Chameleon 4000 | e/d | a 85* | Revelation | d 7 79* |
| Colonization | e | a 85* | Revelation | d 7 79* |
| Comanche Incl. Mission 1&2 | d | a 65* | Revelation Assault | d 1 75* |
| Comanche Blood * | d | a 75* | Renegade - Battle of Jacobs | e/d 1 85* |
| Conqueror 7 mth. Version | d | a 85* | Rise of the Triad * | e/d 7 95* |
| Creation Shock | e/d | a 49* | Sims & Max | e 3 84* |
| Cybermama | e | a 75* | Sea Wolf SSN 21 | d 2 79* |
| Cyberia | e/d | a 68* | Sensible World of Soccer | d 4 83* |
| Cyberia 2 | e/d | a 68* | Sims City 2000 | d 2 83* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town * | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 2 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 3 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 4 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 5 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 6 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 7 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 8 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 9 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 10 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 11 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 12 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 13 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 14 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 15 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 16 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 17 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 18 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 19 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 20 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 21 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 22 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 23 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 24 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 25 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 26 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 27 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 28 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 29 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 30 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 31 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 32 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 33 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 34 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 35 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 36 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 37 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 38 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 39 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 40 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 41 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 42 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 43 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 44 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 45 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 46 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 47 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 48 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 49 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 50 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 51 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 52 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 53 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 54 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 55 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 56 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 57 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 58 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 59 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 60 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 61 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 62 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 63 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 64 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 65 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 66 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 67 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 68 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 69 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 70 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 71 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 72 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 73 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 74 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 75 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 76 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 77 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 78 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 79 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 80 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 81 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 82 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 83 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 84 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 85 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 86 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 87 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 88 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 89 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 90 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 91 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 92 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 93 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 94 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 95 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 96 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 97 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 98 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 99 | d 2 85* |
| Cybermama | e | a 75* | Sin Town 100 | d 2 85* |

Lösungsbuch (dt) *

| | | | | |
|-----------------|---|-------|------------------------------|-----------|
| King's Quest 7 | d | a 75* | Stronghold | d 3 79* |
| King's Quest 8 | d | a 75* | Suber 2000 Incl. Missions | d 2 89* |
| King's Quest 9 | d | a 75* | Superman League of Hob. | e 3 72* |
| King's Quest 10 | d | a 75* | Syndicate Plus | d 7 88* |
| King's Quest 11 | d | a 75* | Syndicate Plus | d 7 88* |
| King's Quest 12 | d | a 75* | System Shock | d 3 74* |
| King's Quest 13 | d | a 75* | Terminator Rampage | e 3 65* |
| King's Quest 14 | d | a 75* | T.E.C. | d 2 73* |
| King's Quest 15 | d | a 75* | Theme Park | d 2 68* |
| King's Quest 16 | d | a 75* | The Last Eden * | e/d 8 84* |
| King's Quest 17 | d | a 75* | Tornado & Falcon 3.0 | e/d 2 65* |
| King's Quest 18 | d | a 75* | Tower Assault Alien Breed II | e/d 1 61* |
| King's Quest 19 | d | a 75* | Tronquest Tycoon | d 2 85* |
| King's Quest 20 | d | a 75* | U.F.O. Enemy Unknown | d 3 88* |
| King's Quest 21 | d | a 75* | Ultimate 7 Bundle | d 7 84* |
| King's Quest 22 | d | a 75* | Under a Killing Moon | e/d 1 89* |
| King's Quest 23 | d | a 75* | US Navy Fighters | e 2 90* |
| King's Quest 24 | d | a 75* | US NAVY Fighters | e 2 90* |
| King's Quest 25 | d | a 75* | US Ticonderoga | e/d 8 79* |
| King's Quest 26 | d | a 75* | Voyager | e/d 3 79* |
| King's Quest 27 | d | a 75* | War Unlimited * | e 8 88* |
| King's Quest 28 | d | a 75* | War of Wonders | e 7 75* |
| King's Quest 29 | d | a 75* | War Armada | e/d 2 76* |
| King's Quest 30 | d | a 75* | Wing Commander 1 & 2 Deluxe | e/d 7 65* |
| King's Quest 31 | d | a 75* | Wing Commander 3 | d 1 65* |
| King's Quest 32 | d | a 75* | Wings of Glory | d 2 75* |
| King's Quest 33 | d | a 75* | Wings of Glory | d 2 75* |
| King's Quest 34 | d | a 75* | Woodruff - Schneblitz o.A. | e 3 75* |
| King's Quest 35 | d | a 75* | Woodruff - Schneblitz o.A. | e 3 75* |

Hardware

| | |
|--------------------------------|------|
| Activbox 15 Watt | 92. |
| Activbox 80 Watt | 92. |
| Mitsumi FX-403 + Fach | 319. |
| NEC CDR 210 SCSI-2 | 219. |
| Toshiba XM1 SCSI-2 + Fach | 629. |
| Game Card Eliminator | 46. |
| Gravis Joystick | 49. |
| Gravis Analog Pro Joystick | 99. |
| Gravis Phoenix | 199. |
| Gravis Gamepad | 39. |
| Thrustmaster Flight 2 | 199. |
| Speicher PS2 4 MB | 299. |
| Speicher PS2 8 MB | 599. |
| Mozart 10 BIT Multi-CD | 119. |
| Soundblaster Pro Value Edition | 119. |
| Soundblaster 16 Value Edition | 169. |
| Soundblaster 16 SCSI-2 | 359. |
| Soundblaster AWE-32 | 559. |

Lösungen

| | |
|------------------------------------|-----|
| Amberstar | 13. |
| Centaur Shock | 13. |
| Das Schwarze Auge 1 | 24. |
| Das Schwarze Auge 2 | 24. |
| Deaths Gate | 13. |
| Dynastiephire | 13. |
| Estelita | 13. |
| Höhlewelt Sage Teil 1 | 13. |
| Indiana Jones 3 | 13. |
| Indiana Jones 4 | 13. |
| Inherit the Earth | 13. |
| King's Quest 7 | 13. |
| Legend of Kyandia | 13. |
| Might & Magic 3 | 13. |
| Might & Magic 4 | 13. |
| Might & Magic 5 Incl. World of Xen | 13. |
| Monkey Island 1 | 13. |
| Monkey Island 2 | 13. |
| Ravenloft's Possession | 13. |
| Sims & Max | 13. |
| Superhero League of Hoboken | 13. |
| Ultima 8 Pagan | 13. |
| Ultima Underworld 1 | 13. |
| Ultima Underworld 2 | 13. |
| Wizards 7 | 13. |
| Zak McKracken | 13. |
| 11th Hour * | 13. |
| Amberstar * | 13. |
| Alone in the Dark 3 * | 13. |
| Discworld * | 13. |
| Dungeon Master * | 13. |
| Flight of the Amazon Queen * | 13. |
| Full Throttle * | 13. |
| Land of Lore * | 13. |
| Menzoherren * | 13. |
| Noctropolis * | 13. |
| Phantasmagoria * | 13. |
| Space Quest * | 13. |
| Skeletons * | 13. |

Descent *

Super 3-D Grafik mit atemberaubender Soundkulisse. Ein Action-Spiel der Sonderklasse!

Anleitung deutsch nur **74.-**

Rise of the Triad *

Geniales Parallaxen-Scrolling, 32 riesige Level
10 digitalisierte Gegner, geheime Areas, 2-Player

Anleitung deutsch nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

| | |
|--|--|
| <h3>Alone in the Dark III *</h3> <p>Komplett deutsch nur 95.-</p> | <h3>Commander Blood *</h3> <p>Komplett deutsch nur 76.-</p> |
| <h3>Discworld *</h3> <p>Komplett deutsch nur 95.-</p> | <h3>Freddy Pharkas</h3> <p>Komplett deutsch nur 84.-</p> |
| <h3>Incredible Machine II</h3> <p>Komplett deutsch nur 79.-</p> | <h3>König der Löwen</h3> <p>Anleitung deutsch nur 65.-</p> |
| <h3>Master of Magic *</h3> <p>Komplett deutsch nur 97.-</p> | <h3>Pinball Wizard 2000</h3> <p>Anleitung deutsch nur 72.-</p> |
| <h3>USS Ticonderoga</h3> <p>Komplett deutsch nur 79.-</p> | <h3>Woodruff</h3> <p>The Schmöle of Azimuth Komplett deutsch nur 75.-</p> |

Angebote treibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nechnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM), UPS NN zzgl. 17.- DM, bel Vorkasse zzgl. 10.- DM, Post NN zzgl. 10.- DM, bel Vorkasse zzgl. 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

WISSEN IST MACHT

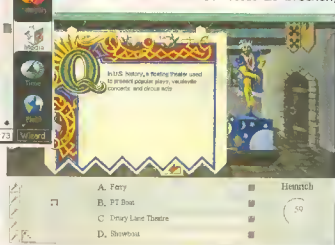
Neuaufgabe des besten CD-ROM-Lexikons aller Zeiten: Für die 95er-Edition spendierte Microsoft seinem »Encarta« neue Facts, schönere Menüs und noch mehr Funktionen.

Die Parade-Sparte für sinnvolle CD-ROM-Anwendungen heißt »Enzyklopädie«. In Buchform nimmt ein solches Monstrum gerne mehrere Meter Regalfäche ein, ist umständlich zu bedienen und kostet auch nicht viel weniger als so mancher Gebrauchtwagen. Da klickt man sich doch lieber durch das intelligente Such- und Querverweissystem von »Encarta«, dem ungeschlagenen Champion auf dem Gebiet der Multimedia-Nachschlagewerke.

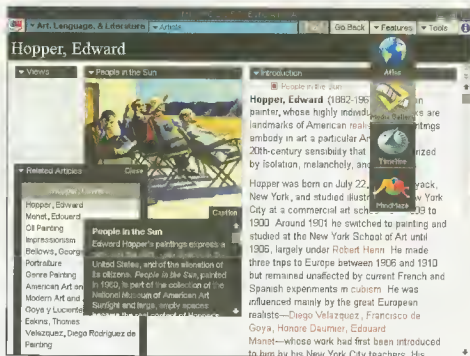
Dank brachialer Packtechniken bringt Microsoft auf einer einzigen CD Erklärungen zu über 26.000 Begriffen unter, spendiert rund 8.000 Standbilder und insgesamt acht Stunden lange Audio-Schnipsel. Digitalisierte Videos sind übliche MByte-Fresser; aus Platzgründen gibt es deshalb nur 30 solcher Clips.

Die Anschaffung von Encarta '95 lohnt sich nicht nur wegen der aktualisierten Informationen wie z.B. Nelson Mandelas Wahlsieg in Südafrika. Microsoft verpasste der Benutzeroberfläche einen neuen, sehr gefälligen Look und ließ sich einige schlaue Zusatzfunktionen einfallen. So gibt es zu 6 Themen sogenannte »Interactivities«; kleine Lernspiele, bei denen

Sie interaktiv mit der Materie vertraut gemacht werden. Wieder dabei ist »Mindmaze«, ein Quiz in der Tradition von »Trivial Pursuit«: Um den Fluch eines Schlosses zu brechen,



Beim Quizspiel »Mindmaze« setzen Sie Ihr frisch gewonnenes Wissen in Punkte um



Encarta im neuen Look – die Übersichtlichkeit leidet nicht darunter

müssen Sie sich Raum für Raum zum Ausgang vorarbeiten. Doch jede Tür öffnet sich erst nach Beantwortung einer Wissensfrage. Die Themengebiete und der Schwierigkeitsgrad sind einstellbar.

Im Prinzip gehört Encarta '95 in jeden guten Haushalt. Das Herumwühlen in den fundierten Datenbeständen macht einfach unverschämte viel Spaß. Der einzige große Haken sind die englischen Texte: Aufgrund der Informationsfülle wäre eine Übersetzung zu aufwendig; Microsoft plant leider keine deutsche Version. Neben der Sprachhürde ist deshalb auch eine US-Lastigkeit bei vielen aktuellen Themen zu verkraften. Der Lebenslauf von Talkshow-Master David Letterman wird z.B. ausführlich wiedergegeben, aber von einem gewissen »Rudolf Scharping« hat Encarta nach nichts gehört. Davon abgesehen ein Top-Produkt: unbedingt kaufen – sofern Sie mit dem Englisch zurechtkommen.

(hl)

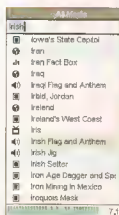
- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- ODS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Super VGA.

Programm-Typ: Enzyklopädie
 Hersteller: Microsoft
 Ca.-Preis: DM 200,-
 Festplatte: ca. 7 MByte
 CD-ROM: ca. 675 MByte
 Audioformat: Englisch; gut
 Programmsprache: Englisch; gut
 Grafik: Englisch; gut
 Sound: Gut
 Bedienungs: Sehr gut

GESAMTWERTUNG:



Mit den zahlreichen Such- und Blätter-Hilfen stöbern Sie z.B. alle Einträge auf, zu denen es Multimedia-Gimmicks gibt

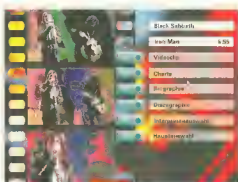


major tom '94

Denken Sie doch einmal zurück: »Völlig losgelöst, von der Erde, schwebt das Raumschiff...« – sangen wir enthusiastisch Anfang der 80er Jahre, wippten die noch jungen Körper selig zu den simplen Klängen der Neuen Deutschen Welle und gönnten Peter Schilling seinen überraschenden Erfolg. Einer etwas profilarme Sänger verschwand aber nach diesem Hit schnell wieder in der Bedeutungslosigkeit und ward fortan nicht mehr gesehen.

Var einigen Wochen tauchte er wieder auf, mit einem Projekt namens »Bomm-Basic« und einer aktuellen Platte im Gepäck. Doch statt eines neuen Songs präsentierte Schilling die Techno-Version seines zwölf Jahre alten Hits und ließ ein kleines Computerspiel drumherum schustern, dem aktuellen Zeitgeist entsprechend. Durch dieses Programm soll sich der Käufer wühlen, um an Informationen über den Mensch und Künstler Peter Schilling heranzukommen.

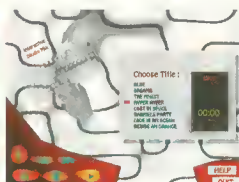
Die Räume einer Raumstation verborgen Videoclips, Animationen und Songschnipsel aus alten und aktuellen Zeiten, sind aber wegen der langen Ladezeiten eher Frust- als lustigender und auch die beiden als Audio-Tracks vorliegenden Mixes von »Major Tom« können kaum berauschen. Die Neufassungen reichen eben nicht an den genialen Charme der auf Minimalismus getrimmten Neuen Deutschen Welle heran. (fs)



beatclub '70

Es ist schon interessant, gut 20 Jahre in die Vergangenheit zu blicken und auf Musiker zu stoßen, die teils auch heute noch die Konzertsäle unsicher machen. Das CD-ROM »Beatclub '70« hält noch einmal längst verstaubt geglaubte Hits von einigen Größen hervor wie »Zager & Evans« (»In the year 2525«) oder »Black Sabbath«, die düster »Iron Man« schrubben. In den 60er und 70er Jahren war der Beatclub das Parade-Musikprogramm im beschränkten deutschen Fernsehangebot. Die damaligen Moderatoren sind zwar nicht persönlich auf dem CD-ROM zugegen, doch der nostalgische Reiz ist nett. Allerdings können die winzigen Videos qualitativ kaum überzeugen, obwohl sie im Gegensatz zum letzten Beatclub-Produkt jetzt in Farbe zu sehen sind. Der unvergeßlich irre Blick von Ozzie Osborne, dem damaligen »Black Sabbath«-Sänger, geht im Pixel-Chaos völlig verloren.

Soundmäßig wurde ebenfalls gespart, denn CD-Qualität erreichen die digitalisierten Klänge von Hendrix & Co. bei weitem nicht. Auch die diversen Informationsreihen rund um die Künstler sind spärlich und reichen nicht viel weiter als zu den damaligen Charts. Übrigens: Obwohl ursprünglich weitere Folgen des CD-Beatclubs geplant waren, wird vorerst nichts daraus – genaue Gründe dafür waren bei Telemedia nicht zu erfahren. (fs)



techno trance music

Haben Sie auch schon mal davon geträumt, als smarter Techno-DJ von den schwitzenden Raver-Massen gefeiert zu werden? Das CD-ROM »Techno Trance Music« ermöglicht es zumindest im kleinen Rahmen: sich mit Samples und Rhythmen vertraut zu machen. Sie dürfen zu den acht Songs der CD vorgegebene Geräusche und andere Soundschnipsel abspielen. Aber geben Sie sich keinen Illusionen hin: Obwohl die Soundqualität sehr hoch ist, funktioniert das Mini-Heimstudio nicht besonders, denn das Abspielen der Samples über die Tastatur neigt durch eine eklatante Zeitverzögerung. Neben acht Trance-Songs im CD-Audio-Format befinden sich noch digitalisierte Videos zu den Liedern auf der CD. Unter anderem ist auch der Hit »Hyper Hyper« des in der Szene umstrittenen Projekts »Scooter« zu sehen. Verständigungsproblemen beim nächsten Rave-Besuch beugt das Techno-Lexikon mit allen wichtigen Fachausdrücken vor und mit dem simplen CD-Player hören Sie alle Lieder über die Soundkarte ab.

Selbst für Fans ist »Techno Trance Music« kein Muß, denn die mäßigen Videos sind ebensowenig Kaufanreiz wie das Lexikon oder das bescheidene Puzzle. Da rettet auch die schmachttante Frauenstimme nicht mehr, die jeden Musikklick mehr sinnlich denn sinnig kommentiert. (fs)

major tom '94

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DO5
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

| Program-Typ | Musik-Videoscips |
|----------------|---------------------------|
| Hersteller | Bremer interaktive Medien |
| Ca.-Preis | DM 40,- |
| Festplatte: | ca. 2 MByte |
| CD-ROM: | ca. 450 MByte |
| Anleitung: | Deutsch; befriedigend |
| Programmtxt: | Deutsch; befriedigend |
| Sprachausgabe: | Deutsch; befriedigend |
| Grafik: | Befriedigend |
| Sound: | Befriedigend |
| Bedienung: | Ausreichend |

GESAMTWERTUNG:

beatclub '70

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DO5
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

| Program-Typ | Musik-Videoscips |
|----------------|-----------------------|
| Hersteller | Red Ballan/Telemedia |
| Ca.-Preis | DM 80,- |
| Festplatte: | ca. 290 MByte |
| CD-ROM: | Deutsch; befriedigend |
| Anleitung: | Deutsch; befriedigend |
| Programmtxt: | Deutsch; befriedigend |
| Sprachausgabe: | – |
| Grafik: | Ausreichend |
| Sound: | Ausreichend |
| Bedienung: | Befriedigend |

GESAMTWERTUNG:

techno trance music

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DO5
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

| Program-Typ | Musik-Videoscips |
|----------------|-----------------------|
| Hersteller | Prefix/BMG |
| Ca.-Preis | DM 40,- |
| Festplatte: | ca. 0,5 MByte |
| CD-ROM: | ca. 200 MByte |
| Anleitung: | Deutsch; befriedigend |
| Programmtxt: | Deutsch; befriedigend |
| Sprachausgabe: | Deutsch; befriedigend |
| Grafik: | Ausreichend |
| Sound: | Gut |
| Bedienung: | Gut |

GESAMTWERTUNG:

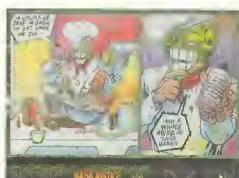


spirit of snowboarding

Der eine hat das Brett vorm Kopf, der andere an den Füßen. Während das Abspringen von verschneiten Alpenhängen mit ordnären Skiern in spielfähige Image-Gefilde abgibt, bleibt das Anschauen eines Snowboards die hippe Alternative fürs Jungvolk. Statt zwei Brethern hat man nur noch eines und diese Stückchen zum Balancieren lassen wir auch gleich weg. Läßt sich mit einem solchen Üben-Überhaupt lebendig das Tal erreichen?

Warum und wie das genau geht veranschaulicht dieses CD-ROM, das in sechs Kapiteln Anfängen und Fortgeschrittenen die Snowboard Essentials vermittelt. Hält ein »multimediales Hypersnow-Erlebnis«, wie uns die Packungsrückseite glaubhaft versichert. Die Demonstration der Fahrtechniken ist in appetitlichen Hüpchen unterteilt und nicht sich, mit digitalisierten Bildern und Videos für Erleuchtung zu sorgen. Allerdings wird man vom Zugucken allein mit Sicherheit kein Snowboarder: Übungsstunden vor Ort kann ein CD-ROM nicht ersetzen. Neill illustrierte Kapitel über die Geschichte des »Schneebretts«, Reisetips und Wissenswerte über die Sicherheit runden die Scheibe ab. Als Bonus darf unser simples Snowboard-Geschicklichkeitsspiel nicht fehlen.

Bilder und Videos sind technisch solide; nur die auswendigen Nachladezeiten können auch bei Festplatten-Teilinstallation aufs Gemüt schlagen. (h)



the mask - the origin

Nicht die CD-ROM zum Kinofolg, sondern die Multimedia-Version der zugrundeliegenden Comic-Serie stellt »The Mask – The Origin« dar. Anders als im Film wechselt die »echte« Maske häufig ihre Besitzer und verändert deren Charakter, so daß anfänglich gute Absichten in einer Orgie von Gewalt und Rachsucht enden. Auch die Stimmung des Comics unterscheidet sich vom Slapstick-Ambiente des Kinofilms, teilweise geht es äußerst gewalttätig zu.

Für die CD-UMsetzung wurden Original-Comics eingescannt und in fünf Kapitel unterteilt. Englische Sprecher lesen auf Wunsch sämtliche Texte vor, außerdem bekommt man zu den teils animierten Bildsequenzen Geräusche und die eine oder andere Melodie zu hören. Insoweit wurde die von Mike Richardson erdachte und bei Dark-Horse-Comics erschienene Serie durchaus aufgewertet.

Im Grunde aber ist The Mask schlicht und einfach ein Comic, den man eben am Computer liest. Automatisches oder manuelles Einladen der nächsten Bildschirmseite, gezieltes Anspringen einzelner Seiten und eine Lesemarke machen das Durchflätern der Kapitel komfortabel. Die Sprachausgabe läßt sich natürlich auch abschalten. Wer vor der brutalen Handlung nicht zurückschreckt, darf sich auf mehrere Stunden andauernde Unterhaltung freuen. (h)



bike world

Sie wollen die hehre Kunst des Mountain-Bikings erlernen, haben aber noch kein passendes Velo? Dann könnte Ihnen »Bike World« helfen, das sich eher an Einsteiger richtet, statt an erfahrene Berg-Radler-Profis. Vom Hauptbildschirm aus verzweigt man zu Untermenüs wie »Kaufberatung«, »Geschichte« oder »Natur«. Die einzelnen Seiten sind grafisch unterschiedlich gestaltet und verfügen zumeist über eigene Bildschirrmasken.

Var allem die Programmpunkte »Magic Bike« und »Schalt-Simulator« fallen auf. Ersteres zeigt an einem digitalisierten Fahrrad sämtliche Bestandteile eines Mountainbikes, bei letzterem müssen Sie eine (von der Seite gezeigte) Gebirgsstrecke durch richtiges Schalten meistern. Allerdings überzeugt das Schalttrainings grafisch und »spielerisch« dann doch nicht so ganz.

Mit dem jederzeit aufrufbaren »Navigator« geht's zurück zur vorherigen Seite oder zum Hauptmenü. Obwohl viele Themen abgehandelt werden, sind die Texte ein wenig kurz geraten – in wenigen Sätzen wird Ihnen z.B. ein Fahrradstück »erklärt«, frei nach dem Motto: »Und siehe da – das Fahrrad fliegt!«. Für die interessierte Zielgruppe ist Bike World ein ansprechendes Multimedia-Produkt mit zahlreichen Fotos und Videoschnipseln; nur die Ladezeiten stören etwas. (h)

spirit of snowboarding

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> VGA Soundblaster General MIDI DOS | <ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD Audio Windows |
|--|--|

Empfehlen: 486er (min. 33 Mhz), 8 MByte RAM und CD-ROM.

| | |
|---|--|
| Programm-Typ Hersteller Ca.-Preis Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtxt: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung: | Snowboard-Nachschlagewerk DK Software DM 100,- ca. 1 – 25 MByte ca. 620 MByte Deutsch; befriedigend Deutsch; gut Gut Gut Sehr gut |
|---|--|

GESAMTWERTUNG:

the mask - the origin

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> VGA Soundblaster General MIDI DOS | <ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD Audio Windows |
|--|--|

Empfehlen: 486er (min. 50 Mhz), 4 MByte RAM und CD-ROM.

| | |
|---|--|
| Programm-Typ Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtxt: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung: | Multimedia-Comic Comix Publishing 100 Mark ca. 230 MByte Englisch; befriedigend Englisch; mittelschwer Englisch; gut Gut Befriedigend Gut |
|---|--|

GESAMTWERTUNG:

bike world

| | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> VGA Soundblaster General MIDI DOS | <ul style="list-style-type: none"> Super VGA Soundblaster Pro CD Audio Windows |
|--|--|

Empfehlen: 486er (min. 50 Mhz), 8 MByte RAM und CD-ROM.

| | |
|---|--|
| Programm-Typ Hersteller: Ca.-Preis: Festplatte: CD-ROM: Anleitung: Programmtxt: Sprachausgabe: Grafik: Sound: Bedienung: | Multimedia-Nachschlagewerk DK Software DM 100,- ca. 520 MByte Deutsch; befriedigend Deutsch; gut Deutsch; befriedigend Gut Befriedigend Gut |
|---|--|

GESAMTWERTUNG:



CALL AND PLAY

Verzandschrift:

Sabine Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse: • Ladenpreise Variieren!!!

46483 Wesel / Dudenpassage 0281-25922
47533 Kleve / Gasthausruhr 12/02821-14483
47608 Geldern / Innenstadt-Glockengasse 13/02831-87904
61169 Friedberg/Computer Marsch / Kaiserstr.53 / 66631-72059

Verzandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax:
02803 - 8161

Verzandtelefon Mo. Fr. von 9.30 - 18.30 Uhr

Ladenlokal -
Neueröffnung
04.02.95
Darmstadt - Hörde
Herrmannstr. 49

"Fußgängerzone"



PC 3,5"

A-Team + Const. Set DV 44,95
Acce over Europe DV 69,95

Aces of the Deep DV 79,95

Across the Rhine DV x89,95
Al Quadam DV 79,95
Aladin DA 59,95
Alien Olympics DV 59,95
Almanesed 3/1 DV x84,95
Tower Assault DV x84,95
Alone in the Dark 2 DV 79,95
Amorad Fast DV 84,95
Anatons + World Cup DV 79,95
Battle Bugs DV 59,95
Battle Isle 2 DV 79,95
Battlelands DV x89,95
Bung DV 1 v.

Blackhawk DV 69,95

Bundesli Manager Hattr DV 74,95
Burning Steel 2 DV 84,95
Cannon Fodder 2 DV 84,95
Colonization DV 89,95

Comb. Classics 3 DV 69,95

* Campaign DV
* History Line 14-18 DV
* Casualty 2000 DA
Dark Sun 2 DV x79,95
Das schw. Auge 2 Speech DV 36,95
Das schwache Auge 2 DV 74,95
Death or Glory DV 79,95
Descent DA x79,95
Der Baulwe DV 79,95
Desert Strike EV 59,95
Die Stadler DV 74,95
DOOM 2 DA 89,95
54 neue Level F DOOM 2 DV 79,95
Doogham DA 34,95
Dragonmaster 2 DV x79,95

Earth Siege DV 79,95

Estacation DV 74,95
Eight Ball Deluxe 2 DA 54,95
Elia 3 DV x79,95
Erben der Erde DV 79,95
F15 Strike Eagle 3 DV 34,95
F17 A: Nighthawk DA 64,95
FIFA Soccer DV x79,95
Formula One Grand Prix DV x79,95
Goblins 4 DV x79,95
Gunship 2000 DA 34,95
Hacez Dance DV 39,95
Holcom KA - 50 DV x89,95
Incred Machines 2 DV x89,95
Indiana Jones 4 DV 47,95
Inferno DV x87,95
Intern: Tensu Open DV 34,95
Jungle Strike EV x87,95
Kingdom of Germany DV 69,95
König der Löwen DA 59,95

Klick'n Play DV 87,95

Lemmings 3 DA 54,95
Lode Runner DV 67,95
Lobby Pop DA 74,95
Lodex Mathews 2 DV 69,95
Lord of Realms DV 69,95
Mad News DV 74,95
Master of Magic DV 89,95
Mehrobenzianer DV x79,95
Metal Machines DV x54,95
Micromachines DA 49,95
Monkey Island 2 DV 39,95
Mortal Combat 2 DA x54,95
NASCAR Racing DA 74,95
Note Rabbitel Soccer DV x69,95

Verzandkosten: Ab 250 DM Portofree bei Vorlesse 6,90 Porto / Nachnahme 9,90 Porto zuzugl. 3, DM Nachnahmegebühr

Abkürzungen: DV = Spiel u. Anleitung deutsch / DA = Deutsche Anleitung / EV = englisch

X = Spiel was bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / V = Spiel ist in Vorbereitung

Alone in the Dark 3
CD-ROM Version
84,95
voll deutsch mit deutscher Sprachausgabe

PC 3,5" PC-CDROM
Aces o.t.Deep DV 79,95

Pinball Fantasies DA 59,95
Pirates Gold DA 34,95
Power Connection DV 79,95
Powerdrive DA 59,95
Quarantain DV 79,95
Quest for Glory 4 DV x79,95
RATR Trainer DV 79,95
Retribution DA 69,95
Rise o. Robots/SVGA DV 77,95
Risselstein DV 64,95
Sam & Max DV 84,95
Sensible Golf DV x69,95
Shanghai 2 DV 69,95
Sim City 2000 DV 79,95
Sim City 2000 Data DV 34,95
Sim Farm DV 79,95
Simon the Sorcerer DV 79,95
Simon the Sorcerer 2 DV 79,95
Space Federation DA 69,95
Space Saboteur DV 129,95
Star Quasder DV 79,95

DARK FORCES
89,95
CD-ROM Version / voll deutsch
Ercheinungstermin ca. Ende Februar
Verbestellungen empfohlen!!!

Star Trek 2 DV 79,95
Star Wars Bildesturm DV 54,95
schoher DV 67,95
System Shock DV 59,95
T.F.X. DV 74,95
Theme Park DV 74,95
The Fighter DV 89,95
The Fighter Data DV x37,95
Transport Tycoon DV 89,95
U.T.O. Enemy Linka DV 89,95
Ultima 7 DV 34,95
Universe DV 67,95
Warcraft DA 79,95
Warcraft DA 64,95
WWF 2 DV 29,95
Woodruff DV x79,95

Star Trek 2 DV 79,95
Star Wars Bildesturm DV 54,95
schoher DV 67,95
System Shock DV 59,95
T.F.X. DV 74,95
Theme Park DV 74,95
The Fighter DV 89,95
The Fighter Data DV x37,95
Transport Tycoon DV 89,95
U.T.O. Enemy Linka DV 89,95
Ultima 7 DV 34,95
Universe DV 67,95
Warcraft DA 79,95
Warcraft DA 64,95
WWF 2 DV 29,95
Woodruff DV x79,95

X-Wing Compilation DV 69,95

Incl. aller Zusatzmissionen
X-Wing Upgrade DV 49,95
B-Wing DV 39,95

Dragon Lore DV 69,95
Dreazwe DV 74,95
Dungemaster 2 DV x79,95
DXXIM 1+2 Unlites DV 39,95

Handzergeneral
CD-ROM 79,95
PC 3,5 79,95
Deutsche Anleitung

PC-CDROM

Dune 2 DV 39,95

Estacation DA 87,95
Erben der Erde DV 79,95
Eye of Beholder 1 - 3 DV 87,95
F117 A: Nighthawk DA 34,95
F15 Strike Eagle 3 DV x77,95
Palen Cold DV 67,95
FIFA Soccer DV 67,95
Flight o. Amz. Queen DV x79,95
Formula One Gr Prix DV x89,95
Full Throttle DV 79,95
Goblins 4 DV 67,95
Gunship 2000 DA 34,95

Earth Siege DV 87,95

Simon the Sorcerer DV 79,95
Simon the Sorcerer 2 DV 1 v
Strike Commander und Privateer ult
ulter Zusatzmissionen und
Speedy Packs DA 84,95
Star Trek 1 DA 69,95
89,95 Star Trek - Interactive -
79,95 Tactical Manual EV 99,95
37,95 Stomokop DA x87,95
Subwar 2050 + Data DV 89,95
Synedate + Data DV 89,95
Synedate DV x89,95

Heil DV 87,95

T.F.X. DV 84,95
Theme Park DV 74,95
The Fighter DV 89,95
Tensu Open DV 79,95
Transport Tycoon DV 89,95
U.T.O. DV 79,95
Under a Killing Moon DV 89,95
US Navy Fighter DV x89,95
Whiskey Wheels DV x89,95

Kings Quest 7 DV 87,95

Klick'n Play DV x87,95
Land Dynasty DV 1 v
Little Big Adventure DV 89,95
Lode Runner DV 79,95
Lobby Pop DA 67,95
Lodex DV x89,95
Lukas Flight Classics enthalt DA 79,95
o. Battlehawk 1942
o. The Fancet Hour + Data
o. S.W. Q.T.L. + 4 Missionen

Magic Carpet DV 89,95

Mega Race DV 67,95
Menzerhennan DA x79,95
Might & Magic 3-5 DV 87,95
NHL Hockey 95 DA 79,95
NASCAR Racing DV 79,95
Necropolis DV x89,95
Novastorm DV 79,95
Oldtimer DV 84,95

WINGS OF GLORY 69,95

deutsche Version
PGI Golf 486 DA 89,95
Pitot Wised DA x89,95
Pitot Dreams Deluxe DA 67,95
Pitot Golf 486 DA 34,95
Police Quest 4 DV 79,95
Powerdrive DA 54,95
Quarantain DV 79,95
RATR Trainer DV 87,95
Rebel Assault DV 79,95
Renegade DV x77,95
Retribution DA 69,95
Rise o. the Robots DA 84,95
Royal Flash Flipper EV 54,95

Rise of the Triad EV 59,95

Sam & Max DV 89,95
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 319,
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP 379,
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 319,
Soundblaster 16 SCSI - 2 mit MPU 401 und ASP 379,

PC-CDROM

Shadow of Cram DV 89,95

Sim City 2000 DV 84,95

Simon the Sorcerer DV 79,95
Simon the Sorcerer 2 DV 1 v
Strike Commander und Privateer ult
ulter Zusatzmissionen und
Speedy Packs DA 84,95
Star Trek 1 DA 69,95
89,95 Star Trek - Interactive -
79,95 Tactical Manual EV 99,95
37,95 Stomokop DA x87,95
Subwar 2050 + Data DV 89,95
Synedate + Data DV 89,95
Synedate DV x89,95

System Shock DV 79,95

T.F.X. DV 84,95
Theme Park DV 74,95
The Fighter DV 89,95
Tensu Open DV 79,95
Transport Tycoon DV 89,95
U.T.O. DV 79,95
Under a Killing Moon DV 89,95
US Navy Fighter DV x89,95
Whiskey Wheels DV x89,95

Warcraft DA 79,95

Weg Armada DA 79,95
Wings of Glory DV x89,95
Wing Commander: Teil 1 und 2 -
ulter Zusatzmissionen und
67,95 Speechpacks DA 67,95
Wing Commander 3 DV 99,95
World Cup Golf DV 79,95

X - Wing DA 59,95

Zuzugl. sechs brandneue Missionen
3D-Grafiken, Sprachausgabe und
verbessertes Sound plus alle
Erweiterungen

Für bestellte und annahmeverweigernde
Bestellungen wird 15,- DM pauschal.
Preisliste kostenlos und
unverbindlich anfordern!!!

PC

JUNIOR

MÄRCHEN-ROM

Das CD-Märchen läßt den Kids die Entscheidung, wie die Handlung weitergeht



Auf der Theke lagen drei köstliche Früchte – ein Apfel, eine Birne und eine Orange. Aladin betrachtete sie und versuchte, sich zu entscheiden.

Welche Frucht sollte er wählen – den knackigen Apfel, die süße Birne oder die saftige Orange? Welche würdet Ihr wählen?

(Klickt die Frucht Eurer Wahl an)

Test: »Aladin und die Wunderlampe«

Aladins Flug auf dem magischen Teppich gibt's jetzt als Multimedia-Märchen auf CD-ROM. Ist dies das Ende für alle verlassenden Omas?

Es war einmal vor gar nicht allzu langer Zeit. Da gab es einige Programmierer, die jammerten gar fürchterlich: »Den ganzen Tag müssen wir unseren Kindern Märchen erzählen. Wie sollen wir denn da programmieren?« Und die Verzweiflung wuchs täglich. Doch eines schönen Tages kam dem größten und mächtigsten unter ihnen ein Gedanke. »Laßt uns doch ein interaktives Märchen für CD-ROM schreiben«, schlug er vor, »dann sitzen die Kinder vor dem PC und wir haben unsere Ruhe!« Graßer Jubel brach aus und die geplagten Programmierer sahen endlich wieder einen Silberstreif am Horizont.

Ob es sich nun genau so zugeht, weiß man bei Märchen ja nie. Tatsache ist nur, daß es die Multimedia-Märchen wirklich gibt. »Die Schöne und das Biest«, »Dornröschen«, »Gullivers Reisen« und »Aladin und die Wunderlampe« werden weitab von kuscheligen Omas per Audio-Track und Computergrafik erzählt. Scheherazades Märchen aus 1001 Nacht haben wir in einem genauen Test unterzogen und uns die langen Winterabende mit der berühmten Geschichte um Aladin versüßt. Nach der einfachen Installation kann es gleich losgehen. Der Windows-Bild-

schirm ist in zwei Bereiche unterteilt: Rechts sehen Sie den erzählten Text in augenfreundlichen, großen Buchstaben, links ist eine passende Grafik eingeblendet. Das Märchen wird zusätzlich von einer angenehmen Frauenstimme vorgelesen. Da die Erzählung als Audio-Track auf der CD gespeichert wurde, ist die Qualität erfreulich hoch – ruhige orientalische Musik im Hintergrund und Soundeffekte runden das Ganze ab.

Das CD-ROM ist kein passiver Datenträger für ein Märchen, sondern bekam von einem Flaschengeist den heutzutage obligatorischen Schuß Interaktivität verpaßt. An einigen Stellen erlaubt das Programm das Füllen von Entscheidungen, die direkten Einfluß auf den weiteren Verlauf des Märchens nehmen. Gleich zu Beginn muß sich das Kind z.B. entscheiden, ob Aladin eine Birne, einen Apfel oder eine Orange von seinem letzten Geld kaufen soll. Je nachdem, wie man sich festlegt, wird eine von drei Handlungen erzählt. Erst später treffen die ähnlichen Geschichten wieder zusammen. Die Entscheidungen der Kids sind aber nie so fatal, daß Aladin sein junges Leben verlieren könnte.

Fazit: Gemütliche Nachmittage mit der Oma auf der Couch kann das CD-ROM natürlich nicht ersetzen. Die Möglichkeit, die Handlung durch eigene Entscheidungen zu beeinflussen und die technisch solide Umsetzung machen das Märchen-ROM für progressive Familien reizvoll. Der PC Junior-Tip: Wer CD-ROM und Oma in einem haben will, packt am besten Kinder und Großeltern gemeinsam vor den Monitor. Fraglich ist, wer dann wem etwas erzählt... (fs)



Nicht zu verwechseln mit dem Disney-Film »Aladdin«: Scheherazade persönlich erzählt das Märchen

die pc JUNIOR-wertung

Über Sinn und Unsinn eines Märchens auf CD läßt sich natürlich streiten. Wer neuen Techniken aufgeschlossen gegenübersteht, erkennt die Vorteile: Schöne Bilder, passender Sound, eine gut erzählte Geschichte und vor allem die unterschiedlichen Handlungsstränge. Nachteil: Das CD-ROM reizt dazu, den PC als Kinder-Ruhigstell-Maschine zu mißbrauchen. Wer das vermeiden will, setzt sich einfach mit vor den Computer.



aladin und die wunderlampe

- YGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS
- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfehlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programmtyp: Multimedia-Märchen
 Hersteller: Arista Multimedia
 Ca.-Preis: 50 DM
 Festplatte: 0,5 MByte
 CD-ROM: ca. 85 MByte
 Alter: 3 – 8 Jahre
 Spätfaktor: Gut
 Anleitung: Deutsch; befriedigend
 Programmentext: Deutsch; gut
 Sprachausgabe: Befriedigend
 Grafik: Gut
 Sound: Gut
 Bedienungs: Gut

GESAMTWERTUNG:

70

Frappels
gesucht: Die
Kids müssen
Farben, Formen
und Muster
unterscheiden.

Test: »Thinkin' Things«

Für kreative Kids

Es bewegt sich, macht Krach und ist bunt: Die »Thinkin' Things« sollen den Einsteins von marga kreatives Denken beibringen.

Software für Kids soll vor allen Dingen bunt und lustig sein; so haben es sich zumindest die meisten Softwarehersteller auf die Fahnen geschrieben. Beispiele wie die »Adi«-Serie von Caktel Visian zeigen, daß schöne Grafik und flotte Sprüche nicht im Gegensatz zu anspruchsvollen Lerninhalten stehen müssen. Auch optisch eher sportonische Programme wie das Schweizer Produkt »Blupi« überzeugen durch inhaltliche Stärken. Die Programmierer von »Edmark« haben dagegen bei »Thinkin' Things« und ihren anderen beiden Produkten »Kid Desk« und »Mathe Hause« sowohl bei der Grafik als auch den Inhalten geschludert.

»Thinkin' Things« erscheint trotz seines englischen Namens komplett in Deutsch, einschließlich der bemühten, aber etwas hölzernen wirkenden Sprachausgabe. Damit die lieben Kleinen »kreatives und analytisches Denken« frühestmöglich lernen, lockt das Programm mit sechs verschiedenen Aufgaben, die Auge, Ohr und Geschicklichkeit fordern. Ein cooller Affe spielt zum Beispiel am Schlagzeug etwas vor und der Nachwuchs-Trommler muß die Ports nachspielen. Das ganze wird erschwert, wenn man per Mausclick den Bildschirm verdunkelt und das Kind sich ganz auf sein Gehör verlassen muß. Wer will, trammelt dem Affen etwas vor, der es dann enthusiastisch nachspielt. Ähnlich aufgebaut ist eine »Sensio«-Variante mit »Tani Seeta-



Tani Seetaucher gibt die Melodie in dieser »Sensio«-Variante vor

toucher«, bei der die Kleinen verschiedene Meladien auf dem Xylaphan nachklimpern.

Kreativität wird gefordert, wenn ein bunter Vogel gebaut werden muß. Dazu gibt es eine ulkige Maschine, die mit viel Dampf und Zischen das Federvieh nach den Vorgaben des Kindes ausspuckt. Einzelne Vögel stellen kleine Aufgaben, in denen ihr Sprößling einen bestimmten Flottermann bestolen muß. In einem anderen Programmteil werden sogenannte Frippel verkauft, die in allen möglichen Farben, Formen und Mustern vorhanden sind.

Mit Farben und Formen beschäftigen sich die Kids in den letzten beiden Programmteilen. Geometrische Objekte werden mit der Maus auf den Bildschirm gezogen und mit einem Klick verändert. Lustige Geräusche sind im Lieferumfang enthalten oder werden einfach über die Soundkarte und ein (nicht mitgeliefertes) Mikrofon gesammelt. Wahre Farbenargen sind problemlos möglich, da sich mit einfachen Icons der Hintergrund vom tristen schwarz in ein waberndes Lichtermeer verwandeln läßt.

Trotz der guten Ideen wie dem eingebauten Sampling-Programm und der einfachen Bedienung kommt »Thinkin' Things« nicht an die stöcke Konkurrenz heran. Die Lerninhalte sind zu bescheiden, die Abwechslung hält sich in Grenzen. (fs)

thinkin' things

- VGA
- Soundblaster
- General MIDI
- DOS

- Super VGA
- Soundblaster Pro
- CD-Audio
- Windows

Empfehlen: 386er (min. 33 MHz), 4 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ: Lernspiel

Hersteller: Iona Software

Ca.-Preis: DM 100,-

Festplatte: ca. 7 MByte

CD-RDM: 4 - 8 Jahre

Alter: Befriedigend

Anleitung: Deutsch; Befriedigend

Programminhalt: Deutsch; ausreichend

Sprachausgabe: Ausreichend

Grafik: Ausreichend

Sound: Ausreichend

Bedienung: Gut

GESAMTWERTUNG:

40

die pc JUNIOR-wertung

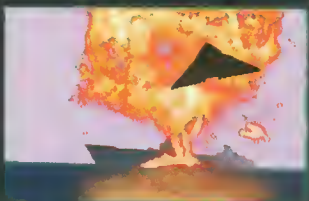
Magere Grafik, mangelnder Sound und dürftige spielerische Inhalte retten die schwachen Lernanteile der »Thinkin' Things« nicht. Wenn ein Programm die Kreativität der Kinder fördern will, muß es eben wesentlich einfallsreicher aufgebaut sein. Wegen korger Abwechslung verstaubt es nach kurzer Zeit im Regal. Ähnliches gilt für die anderen beiden »Edmark«-Programme. Die Idee, schnell und einfach mit eigenen Samples den Sound aufzufrischen, reicht alleine nicht aus, die Kids vor den Monitor zu fesseln.

KREATIVITÄT
20%
SPIELEN
30%

LEARNEN
50%

Variante mit »Tani Seeta-

„Die Luft wird dünner für Rebel Assault:
Cyberia ist technisch um Klassen besser...“
Boris Schneider, PC Player



CYB

„Cyberia enipuppt sich als ge-
lungene Adventure-Action-
Mischung mit grandioser Grafik...“
Power Play



„Cyberia zeigt auf eindrucksvolle Art und
Weise, wie ein Film zum Mitspielen ausse-
hen muß! An diesem Spiel müssen sich in
Zukunft alle Konkurrenzprodukte messen“

„... kann auch im Bereich Sound und Musik
neue Zeichen setzen. Dafür
zeichnet kein Geringerer als
Thomas Dolby verantwortlich.“
PC Games



„Die perfekte digitale
Sprachausgabe aller Spielfi-
guren steigert das Gefühl, in
einem richtigen Spielfilm mitzu-
wirken.“ PLAY TIME



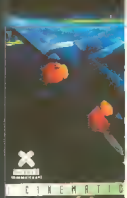
„Adventure, Knabbeln, Ballern,
interaktive Spielfilmsequenzen -
Spielerherz was willst Du mehr?“
ASM



„Die Luft wird dünner für Rebel Assault:
Cyberia ist technisch um Klassen besser,
bietet mehr Sequenzen, klarere Grafiken
und brillante Musik.“

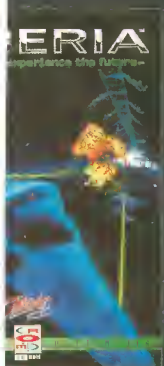
„... setzt neue Standards für CD ROM-
Spiele“ PC Player

CYB





ERIA™



Für CD ROM

Demnächst
komplett in
Deutsch



entertainment

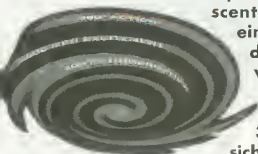


Im Exklusiv-Vertrieb von:



DESCENT

Gutes Spiel zu böser Mine: Descent entführt Sie auf einen rosanten Flug durch düstere Bergwerke und enge Stollen. Interplays furioser 3D-Flitzer entpuppt sich als erfreulich intelligentes Bollerspiel.



Die dicksten Gegner warten im letzten Level einer Welt auf uns

Der Magmafluß sieht nicht nur gefährlich aus, das flüssige Gestein explodiert auch bei Laserbeschuß



Schöne Bescherung: Eben erst hat die Menschheit begonnen, die Planeten unseres Sonnensystems als Rohstoffquellen auszubeuten, da bekommt sie schon gewaltigen Ärger. Aus unerfindlichen Gründen spielen plötzlich die Arbeitsrater verückt, besetzen die subplanetaren Minen, nehmen einige Arbeiter als Geiseln und produzieren aggressive Blechkameraden. Einem riesigen Bergbau-Konzern paßt dies gar nicht in die Jahresbilanz und darum heuert man einen kaltschnäuzigen Piloten an, der unter den Droiden aufräumen soll. Selbstverständlich schlüpfen Sie bei Interplays 3D-Actionspiel »Descent« in die Ralle dieses Piloten, der mit einem Spezialraumschiff in die Minen einfliegt und nach dem tief im Planeten versteckten Reaktor suchen muß. Nachdem das Kraftwerk vernichtet ist, steht eine wilde Flucht an, denn die Explosion zerstört die gesamte Mine. So einfach sich diese

Missionsbeschreibungen auch anhören mögen: Descent ist weit mehr als ein simples Bollerspiel.

Sobald Sie in den Stollen eingeflogen sind, wird die Tür hinter Ihnen verrammelt. Der einzige Ausweg liegt daher in der Offensive, denn der rettende Natusgang öffnet sich erst, wenn der Countdown zur Selbstvernichtung des Bergwerks eingeleitet ist. Sie sehen aus dem abschaltbaren Cockpit Ihres Raumschiffs die Gänge der Mine vor sich und werden durch die Armaturen über alle wichtigen Werte informiert: Welche Waffen sind aktiv? Wieviel Energie habe ich noch? Wie geht es meinem Schuttschirm? Außerdem sieht man ständig den Punktestand und die Anzahl der verbleibenden Leben.

Auf den ersten Blick könnte man Descent für einen weiteren Clane des indizierten »Daam« halten: Lange Gänge, hohe Räume, flackerndes Licht und realistische Texturen. Doch De-



Befreien Sie die Gefangenen, bevor der Stollen gesprengt wird



Der rote Schlüssel öffnet die Tür zum Reaktorkern

florian stangl

Wem leicht schwindlig wird, der sollte Descent lieber nicht auf seine Festplatte lassen. Die rasanten Flüge durch die engen Tunnel, das ständige Drehen um die eigene Achse und die resultierende Orientierungslosigkeit sind nichts für schwache Nerven und Mägen. Es ist wirklich beeindruckend, wie gut die Lichteffekte eingesetzt werden. Es sieht nicht nur cool aus, wenn die Laserstrahlen einen dunklen Stollen beleuchten, sondern es macht auch spielerisch Sinn. Immer wieder entdeckt man so Gegner, die sich heimtückisch in die dunklen Nischen zurück-

gezogen haben und auf den Spieler lauern. Erfreulicherweise sind die bösen diesmal keine Menschen, sondern abstrakte Rabater. Descent hat sich bei mir mühe- las den Spitzenplatz unter den 3D-Actionspielen gesichert. Die großen und höchst abwechslungsreichen Level, die intelligenten Gegner und eine genial eingängige Steuerung sorgen für langen Spielspaß. Dazu kommt der immens ver- gögliche Adrenalinstoß, wenn der Reaktor explodiert und man den verfluchten Aus- gang nach nicht gefundenen hat...



scent ist deutlich komplexer, da Sie Ihr Raumschiff stufenlos um alle drei Achsen drehen und jede Ecke anfliegen können. Somit bewegt man sich nicht nur auf dem Boden, sondern schwebt frei von allen Gesetzen der Schwerkraft durch die Gänge. Viele Tunnel, Türen oder Verstecke findet der wackere Descent-Pilot nur, indem er sich immer wieder dreht und auch unscheinbare Andeutungen in der Decke oder in Ecken untersucht.

Die Steuerung ist anfänglich gewöhnungsbedürftig, da der Spieler ähnlich einer Flugsimulation mit drei Koordinaten gleichzeitig umgehen muß, aber weniger Platz hat. Erschwerend kommt hinzu, daß sich das Raumschiff bei engen Kehren oder Wendungen noch um die eigene Achse dreht, so daß man schnell die Orientierung verliert. Eine zuschaltbare, intelligente Hilfsfunktion fängt das Schiff aber wieder ab, womit das Ausrichten wesentlich leichter fällt.

Außerdem erleichtern Lampen an den Decken das Zurechtfinden in den düsteren Gewölben. Descent läßt sich mit Maus, Joystick oder Keyboard steuern, wobei diese Eingabegeräte kombiniert werden dürfen und somit jedem Spieler erlauben, sich die optimale Bedienungsart herauszusuchen.

Hat man sich erst einmal mit den Flugeigenschaften vertraut gemacht, geht es an die Erkundung des ersten Stollens. Der Bildschirmausschnitt läßt sich für langsamere PCs verkleinern, doch selbst auf DX-50-Rechnern war der beeindruckende Vollbildmodus enorm schnell. Ist das Spiel zu ruckelig, lassen sich in mehreren Stufen einzelne Details ausschalten. Das funktioniert in den meisten Fällen so gut, daß zwar die Geschwindigkeit steigt, die Grafik aber nur unwesentlich darunter leidet.

Eines merken Sie gleich zu Beginn: Die Gegner haben es in sich, ohne unfair zu sein. Die Roboter sind alles andere als tumbes Kanonenfutter, sondern gehen je nach Gefährlich-



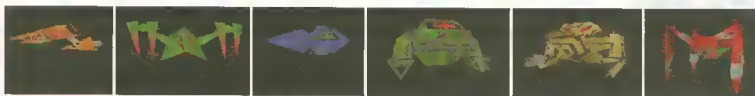
Dieser gefährliche Roboter wird bei einem Treffer sofort unsichtbar und taucht an anderer Stelle wieder auf

keit unterschiedlich intelligent vor. Sobald sie angegriffen werden, gehen die Blechwächter in Deckung und lassen den Spieler sich vorwagen. Oder sie versuchen, die Stellung des Eindringlings von einer anderen Seite zu erreichen und ihn von hinten zu überraschen. Außerdem haben die Roboter die Angewohnheit, sehr exakt zu schießen. Hüten Sie sich davor, in Rambo-Manier durch die Gänge zu jagen – das funktioniert höchstens im einfachsten der fünf Schwierigkeitsgrade, die Auswirkungen auf Zahl und Aggressivität der Gegner haben. Je höher der Anspruch, desto schneller und besser schießen die Roboter.

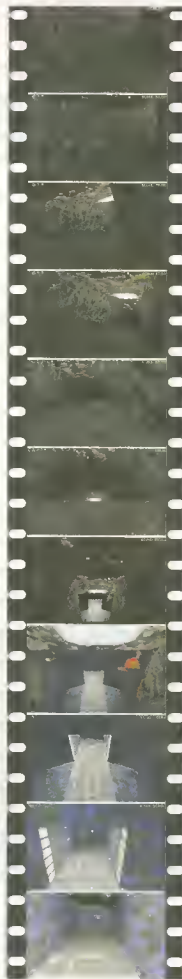
Wie geht man also vor? Beim ersten Durchforsten eines Levels brems man am besten vor den größeren Räumen ab, wagt sich mit Schleichfahrt hinein und sondiert erst einmal die Lage. Die Roboter verstecken sich gerne in Ecken, die der Spieler oft nur dann sieht, wenn er schon in der Falle schwebt. In einer solchen Situation müssen Sie den Umstand



Das Cockpit ist übersichtlich, läßt sich aber auch ganz abschalten



Einige der Gegner, die Ihnen schon in der Shareware-Version zu schaffen machen



ausnutzen, daß das Raumschiff über drei Achsen zu steuern ist. Immer in Bewegung bleiben ist das oberste Gebot und genaues Zielen mit den Geschützen das zweite.

Zur Verfügung stehen zu Beginn eine Laserkanone und ein paar Raketen. Durch immer wieder zu findende Extras lassen sich die Geschütze aber kräftig ausbauen, bessere und stärkere Raketen mitnehmen und neue Waffen finden. Die »Vulcan« ist ein großkalibriges Maschinengewehr, das schnell mit unliebsamen Begegnungen aufräumt, aber in großem Stil Munition verschlingt. Für Tumulte unter den Gegnern sorgt die »Spreadfire-Gun«, bei der die Schüsse streuen und so größere Gruppen von Rabatern in Einzelteile zerlegt werden. Andere Waffen wie die Plasmakanone räumen ebenfalls schnell mit den Angreifern auf. Weitere Goadies sind leuchtend-gelbe Energiepillen, die den bei jedem Laserschuss schrumpfenden Vorrat wieder aufpöppeln, und blaue Kugeln. Diese bringen den angeschlagenen Schutzschirm wieder auf Vardermann.

Um Descent vernünftig zu spielen, muß man sich mit der 3D-Automap anfreunden. Diese wirkt auf den ersten Blick reichlich verwirrend, denn alle Gänge sind als Drahtgitter zu sehen und außerdem dreidimensional angeordnet. Man sieht sein Schiff als grünen Pfeil, der prinzipiell vom Spieler weggerichtet ist. Die Karte läßt sich drehen, rotieren und zoomen. Das ist gewöhnungsbedürftig, doch nach kurzer Zeit lernt man die Vorteile schätzen, denn mit einer 2D-Karte wären die dreidimensional aufgebauten Levels nicht darzustellen. Die in mehreren Ebenen angelegten Gänge winden sich nämlich teilweise um andere Stellen, führen in weiten

Die rasanten Flüge durch die Stollen sind nichts für schwache Nerven

Bögen wieder an den Ausgangspunkt zurück oder sind durch Geheimgänge miteinander verbunden. Das ständige Wechseln der Ebenen (manche Gänge verlaufen genau über- und untereinander) läßt sich nur mit der Karte nachvollziehen, die aber nicht beschriftet werden darf.

Um alle Ecken und Enden der Minen kennenzulernen, muß



im wettbewerb

Der packende Tunnelflitzer Descent rückt dank rasanter Grafik und intelligenter Steuerung in die Chefetage var. System Shock bietet zwar auch richtiges 3D-Feeling, doch nur als Fußgänger in einer Raumstation. Dafür knabbert der Spieler an mehr Puzzles und genießt die geniale Atmosphäre. Das mittlerweile indizierte Doom 2 kann weder mit Puzzles noch mit einer eindrucksvollen Handlung aufwarten. Auch an der blutrünstigen Grafik hat man sich mittlerweile sattgesehen. Cyclones ist optisch nicht das schönste 3D-Spiel, doch ardentliche Puzzles und eine interessante Handlung laden zu ein paar Runden ein. Daß 3D nicht automatisch Spielspaß bedeutet, zeigt Virtuosa. Die mäßige Grafik und die miese Steuerung werden nur nach vom dämlichen Spielprinzip unterboten – rötten und getötet werden.

| | |
|--------------------|----|
| System Shock CD | 91 |
| DESCENT | 90 |
| Doom 2 (indiziert) | 83 |
| Cyclones | 72 |
| Virtuosa | 52 |

DESCENT IM NETZ

Besonders reizvoll sind die Spiele mit menschliche Gegnern oder mit ein paar Freunden als Team. Über ein Netzwerk dürfen sich bis zu acht Personen in den Minen tummeln und sich gegenseitig das Leben schwer machen, ohne von Rabatern behelligt zu werden. Andere Multi-Player-Optionen bauen die bösartigen Rabater ein oder fassen die menschlichen Piloten zu einem Team zusammen, das gemeinsam den Reaktor ausschalten muß. Mehr dazu auf Seite 52.

Geschwindigkeitsverluste beim Netzwerkspiel stellten wir nicht fest. Mit Modem oder Nullmodem rasen zwei Spieler gleichzeitig durch die Stollen und gehen mit den bekannten Optionen entweder gemeinsam oder gegeneinander vor. Die Mehrspieler-Levels wurden gegenüber denen für Salisten leicht verändert, so daß Descent-Profis gegenüber Einsteigern keine zu großen Vorteile haben.



Mit Netzwerk, Modem und Nullmodem spielen bis zu acht Menschen mit. Hier beharkt uns gerade ein Kallege.



Der Reaktor wird schwer verteidigt

man getarnte Geheimtüren finden und mit Hilfe spezieller Schlüssel farbig codierte Türe öffnen. Diese Schlüssel sind so angeordnet, daß zuerst ein blauer Cade gefunden werden muß, über den man zu einer gelben Keycard gelangt, die letztendlich zum raten Schlüssel führt. Durch die rote Türe gelangen Sie zum Reaktorkern, der das Ziel ihrer Mühen darstellt.

Die Kraftwerke sind stark verteidigt, so daß Sie erst die

Wachroboter ausschalten und sich dann um den wild schießenden Reaktorkern kümmern sollten. Der explodiert nach einigen Treffern und zerstört nach 45 Sekunden die ganze Mine – höchste Zeit, sich aus dem Mineralstaub zu machen. Die glückliche Flucht wird

phie enden. Vorher sollten Sie nach die in speziellen Räumen gefangenen Geiseln aufgenommen haben, die sonst hilflos verschwanden. Als kleiner Dank wird Ihnen ein Punktebonus gutgeschrieben.

Die 3D-Routinen von Descent gehören zum schnellsten, was je ein PC berechnen mußte. Die Flüge durch die Gänge sind extrem flatt und im Vollbildmodus wahrhaft beeindruckend.

Viele unterschiedliche Texturen sorgen für Abwechslung in den Ställen, die durch ihre fantasievolle Anordnung keinen Level wie den anderen aussehen lassen.

Manche Tunnel sind voll

als rasend schneller Flug durch einen Tunnel gezeigt, während die ersten Flammenzungen nach dem Raumschiff lecken. Ach, Sie haben nicht vorher nach dem Ausgang gesucht? Na dann, viel Erfolg! Obwohl die etwas versteckt liegenden Notausgänge meistens in unmittelbarer Nähe zum Reaktor zu finden sind, hat man schon genug zu tun, den bekannten Weg abzuweichen. Gemeine Abzweigungen und Sackgassen lassen den vermeintlichen Triumph dann schnell in eine Katastra-

Auf und davon: Die glückliche Flucht aus dem explodierenden Stollen wird als Animation gezeigt.

Die Kraftwerke sind stark verteidigt, so daß Sie erst die Wachroboter ausschalten und sich dann um den wild schießenden Reaktorkern kümmern sollten. Der explodiert nach einigen Treffern und zerstört nach 45 Sekunden die ganze Mine – höchste Zeit, sich aus dem Mineralstaub zu machen. Die glückliche Flucht wird



Die 3D-Automap ist gewöhnungsbedürftig, aber sehr hilfreich

AUF DEM CD-ROM

...von PC Player plus 3/95 finden Sie die Shareware-Version von Descent, um das Flügelfühl der ersten sieben Levels anzutesten.

boris schneider

Es hat sich ausgedaamt! Descent ist schicker, schneller und schlauber als alle Doom-Varianten, die den Markt zur Zeit überschwappen. Was sonst bekommen Sie echte 3D-Grafik, intelligente Gegner und wirklich schwindelerregende Achterbahnfahrten?

Mit dem richtigen Joystick (absolut genial: Gravis Phoenix), einem großen Monitor und lautgestellter General Midi-Musik ist das Virtual Reality-Feeling komplett. Nach spätestens 15 Minuten konzentrierten Spiels denkt jede Faser des Körpers, daß man wirklich durch eine Mine steuert und von Robotern verfolgt wird. Ein derart intensives Erlebnis hatte ich nicht mal bei Daam -

und Descent ist nach dazu familienfreundlich, da man nur auf Blechbüchsen ballert und die Menschen rettet.

Auf die in letzter Sekunde eingebaute Save-Funktion auch mitten in einem Level hätte ich durchaus verzichtet – etwas Leistungsdruck hat einem spannenden Spiel noch nie geschadet.

Schon die sieben Level der Shareware-Version hatten mir beinahe meinen Weihnachtsurlaub ruiniert, die Vollversion ließ die Arbeitsmoral auf Null sinken (»Boris, wo bleibt der Hardware-Artikel?«) – das passiert nur einmal im Jahr. Wer nur einen Funken Interesse an 3D-Action hat, kommt an Descent nicht vorbei.



Die niedrigste Detailsstufe schaltet in größerer Entfernung die Texturen aus, um Rechenzeit zu sparen. Je näher Sie kommen, desto mehr grafische Einzelheiten werden sichtbar.

erdigen Gesteins, andere erinnern an Marmor oder grünen Smaragd. Immer wieder fliegt man in mit Magma gefüllte Räume, die brandgefährlich sind. Der Schutzschirm zischt gequält auf, wenn Sie Ihr Gefährd zu nahe an das glufflüssige Gestein lassen und Treffer aus den Geschützen bringen das Magma zur Explosion. Lassen Sie also höchste Vorsicht walten, bevor Sie sich zu nahe heranwagen, um lackende Extras aufzusammeln. Ein Gegner könnte dies ausnutzen und das brodelnde Erdreich unter Beschuß nehmen. Diesen Trick sollten Sie auch verwenden: In manchen Räumen schweben mehrere Gegner dicht über dem Magma. Ein paar Lasersalven auf das flüssige Gestein unter den Rabatern wirken wahre Wunder.

Sehr viel Mühe gab sich das Programmiererteam von Parallax Software mit den Lichteffekten. Die Stellen werden ab

einer gewissen Entfernung dunkel und lassen sich durch Leuchtkörper oder Lasersalven erhellen. In manchen der langen Tunnel fliegen die Schüsse ein paar Sekunden, bis sie wieder auf eine Wand stoßen. Während des Flugs erleuchten sie nur einen bestimmten Bereich des Korridors, so daß man den Weg der Laser sehr gut verfolgen kann und dabei immer wieder Gegner entdeckt, die sich in dunklen Ecken versteckt halten.

(fs)

WAS TESTEN WIR HIER?

Bereits seit Anfang Januar gibt es von Interplay eine Shareware-Version von Descent. Diese enthält natürlich nicht alle Levels und alle Features der Verkaufsversion. Grundlage für unseren Test war ein Satz Vorab-Disketten von Interplay mit der »Vollversion«, die uns hoarschaff vor Redaktionsschluß erreichte. Wir können uns deshalb eine seriöse Bewertung erlauben, was mit der Shareware-Fassung alleine natürlich nicht machbar gewesen wäre.



descent

720
386/486
VGA
Super VGA
Soundblaster
Syllaster Pro
General MIDI
CD Audio
Mouse
Joystick

| | |
|---|---|
| Spieltyp Actionspiel Horstiller Intersplay Ca.-Preis DM 120,- Kopierschutz . Anleitung Deutsch; befristigend Spieltxt Englisch; wenig Anspruch Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis Bedienung Gut Grafik Sehr gut Sound Gut | Freies RAM: min. 480 KByte + 3 MByte EMS/XMS Festplattenplatz: ca. 14 MByte Besonderheiten: Identische Versionen auf CD-ROM und Diskette; eine verbesserte CD-Version ist erst für Sommer geplant. Multi-Player-Modi mit Netzwerk, Modem und Nullmodem. Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick. |
|---|---|



MicroFun

Unterhaltungs- und hardware
Inh. Stefan Merkl



| Gravie | |
|-------------------|--------|
| Game Pad | 42,95 |
| Gravie Analog Pro | 65,95 |
| Joystick schwarz | 52,95 |
| Mause Stick | 170,95 |
| Phoenix Joystick | 225,95 |
| Ultra Sound | 302,95 |
| Ultrasound MAX | 396,95 |

| CH-Products | |
|-----------------------|--------|
| Flightstick | 85,95 |
| Flightstick Pro | 159,95 |
| Gamecard II Automatic | 79,95 |
| Jestatic | 89,95 |
| Mech I Plus | 52,95 |
| Pro Pedale | 185,95 |
| Virtual Pilot | 158,95 |
| Virtual Pilot Pro | 185,95 |

Game Blaster CD 16

- Sound Blaster 16 Stereo-Audio-Karte
- CD-ROM double Speed
- Stereo Lautsprecher
- Hochleistungs-Joystick
- enthaltene Gamesoftware:** Syndicate, Rebel Assault, Wing Commander II, SimCity 2000, Lemmings, Steel Sky, Ultima 8, Strike Commander
- enthaltene Software:** Creative WaveStudio, Sound!LE, Ensemble, Talking, Scheduler, Voice Assistant, Monologue

DM 690,-
komplett

| Orchid | |
|--|--------|
| GameWave 32 | 227,95 |
| SoundWave 32 Pro mit A/W/S | 438,95 |
| SoundWave 32 Plus | 379,95 |
| Soundwave 32 Plus SCSI | 455,95 |
| Sound Drive 18 EZ | 187,95 |
| Sound-Kit (SW-32&Toothbe Triple Speed) | 766,95 |
| Wave Booster 4X | 407,95 |
| Wave Booster 4 | 289,95 |
| Wave Booster 2 | 204,95 |

| Crestive Labs | |
|----------------------------------|--------|
| Sound Blaster 2.0 Value Edition | 96,95 |
| Sound Blaster PPCI Value Edition | 145,95 |
| Sound Blaster 16 Value Edition | 179,95 |
| Sound Blaster 16 Multi CD | 245,95 |
| Sound Blaster 16 ASP Multi CD | 305,95 |
| Sound Blaster 16 ASP SCSI-2 | 375,95 |
| Sound Blaster AWE32 | 485,95 |

| Toshiba | |
|-------------------------|--------|
| XM 3501 B SCSI-2 CD-ROM | 640,90 |
| Quadra Speed Intern | |
| XM 3501 S SCSI-2 CD-ROM | 790,00 |
| Quadra Speed extern | |

| Grafikkarten | |
|----------------------------------|--------|
| Orchid Kelvin 64 2 MB (VLB/PCI) | 399,00 |
| Heroutee Stingray 1 MB (VLB/PCI) | 175,00 |

Bestellung: Mo-Fr 10.00-12.00 14.00-18.00
 Samstag 10.00-12.30
 Versandkosten: Nachnahme 10,00 DM
 Vorkasse 7,50 DM
 Ausland 20,00 DM
 (Inkl. und Preisänderungen vorbehalten)

Telefon: 08131/5 30 44
 Telefax: 08131/5 31 46
 BTX: MicroFun#

Versand + Laden: Friedenstr. 33 85221 Dachau

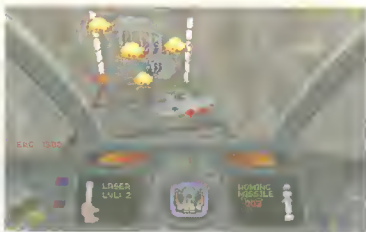
SPIEL

DESCENT

IM NETZ(BERG)WERK

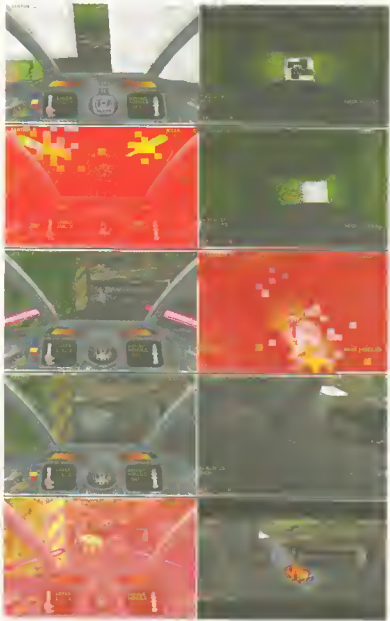
Wagemutige PC Player-Redakteure haben sich an die Strippen geklemmt und alle vier Multi-Player-Modi der Verkaufsversion durchgetestet.

Descent bietet sich besonders für Duell zwischen menschlichen Gegnern an. Interplays feiner 3D-Thriller ist zudem sehr handzahn und erfordert kein großes Gefummel. So einfach kann Spielen über ein Netzwerk sein: Sie rufen den entsprechenden Menüpunkt auf, starten die Software und stellen die Optionen sowie den Startlevel ein. Im Modus »Anarchy« müssen sich die Kontrahenten möglichst oft ob-



Pilot »Flo« schießt die Tür zu den gefangenen Geiseln auf, während sein Kollege Feuerschutz gibt

schießen, in »Team Anarchy« gehen Monnschaften aufeinander los (z.B. Redakteure gegen Chefredakteure) und »Anarchy with Robots« erschwert das Match durch aggressive Roboter. Für eher friedliebende Gemüter ist der »Cooperative«-Modus die beste Wahl, denn dort treten die menschlichen Spieler gegen unzählige Gegner an. Erfreulicherweise leidet die Spielgeschwindigkeit kaum unter dem Netzwerk-Betrieb. Nur wenn zu viele Gegner auf dem Bildschirm umherkreuchen, geht das Tempo in die Knie. Aber auch bei laufendem Netzwerkspiel lassen sich die Details stufenlos heruntergeschalten. Je nach Spielort materialisieren die Rumschiffe entweder hintereinander (»Cooperative«) oder an zufällig ausgewählten Orten (alle »Anarchy«-Modi). Gerade bei Kreuzungen empfiehlt sich eine kurzzeitige Trennung des Teams, indem einer nach links und der andere nach rechts fliegt. Vorher sollten Sie allerdings einen gemeinsamen Treffpunkt vereinbart haben – vor allem, wenn einer der Mitspieler Probleme mit der Orientierung in den 3D-Levels hat. Sonst hören Sie aus dem Nachbarbüro irgendwann verzweifelte Rufe der Morke: »Hollo! Wo seid Ihr? Wie komme ich hier wieder raus? Hollo...?« Wer seinem Kollegen schon lange mal eines überbroten wollte (»Host Du schon wieder meine Kekse aufgefuttert, Jörg?!«), ist im »Anarchy«-Modus gut aufgehoben. Das einzige Ziel: alle Gegner eliminieren. Moralische Bedenken sollten Sie keine haben, denn jedes zerstörte Rumschiff taucht noch einem Tastendruck wieder auf – inklusive des Piloten. Noch härter wird das Spiel, wenn Sie die Roboter als zusätzliche Gegner einschalten. Die größte Goudi bietet aber ein Spiel mit Teams. Insgesamt acht Piloten werden auf Monnschaften verteilt, die sich farblich unterscheiden. (fs/la)



Zwei Redakteure im »Anarchy«-Modus: Pilot »Joerg« (linke Bildreihe) fliegt in den Raum, wird aber schon von Pilot »Flo« erwischt (dessen Blickwinkel sehen Sie jeweils in den rechten Bildern). Nach heftigem Schußwechsel versucht sich der geschwächte »Flo« in Sicherheit zu bringen. Aber sein Kollege kennt keine Gnade, setzt noch und verbucht den ersten Abschluß.

DURCHGEMOGELT

Der Schwierigkeitsgrad von Descent wird mit jedem Level gemindert. Die nachfolgend abgedruckten Cheats machen Ihnen das Leben entscheidend leichter. Doch das Mogeln wird bestraft: Der Punktestand wird auf Null gestellt...

| Cheat | Auswirkung |
|---------------|-----------------------|
| GABBAGABBAHEZ | Cheatmodus aktivieren |
| SCOURGE | Alle Waffen |
| MITYI | Alle Schlüssel |
| RACERX | Unverwundbar |
| GUILE | Unsichtbar |
| TWILIGHT | Schilde aufladen |
| FARMERJOE | Freie Levelauswahl |

PREMIER CHALLENGE 3

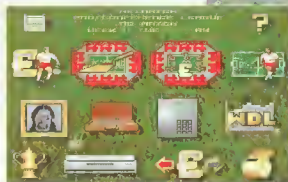
Helden der Aschenbahn, Teil 3 – wir dürfen mal wieder Bandenwerbung und faule Linksaußen verkaufen. Preisfrage: Wieviele Fußballmuffel lesen jetzt noch weiter?

Ach, wären nur alle Jobs so krisensicher wie der eines Programmierers für Fußball-Strategiespiele. Hat man einmal den ersehnten Hit gelandet, verkaufen sich die Nachfolger wie von selbst. Ein paar Icons umstrukturiert, frische Detail-Features im 17. Untermenü versteckt und eine neue Tarszenen-Grafik – das war's. Den Rest des Programms können wir noch vom letzten Mal wiederverwerten, schmeißen den dankbaren Fans die »Neuheit« vor die Füße und verbringen den Rest des Jahres auf der Südsee-Insel, die wir uns von den Tantiemen gekauft haben...

Wer glaubt, daß speziell die Deutschen mit ihrer zwanghaften Liebe zur Kicker-Strategie eine Macke haben, werfe mal einen Blick auf die britische Insel. Dort tummeln

sich schlichte Liga-Simulanten monatelang in den Charts, gegen die selbst »Bundesliga Manager Hattrick« eine weiche Atmosphäre ausstrahlt. Da geht auch ein nettes, gerade mal überdurchschnittliches Pragrämmchen wie »Premier Challenge« in die dritte Runde. Vom Spielertransfer bis zum Stadionbau managen sie alle strategischen und finanziellen Entscheidungen in ihrem idyllischen Fünftigloclub. Das muß kein Verein fürs Leben sein; respektable Erfolge sorgen für Angebote von Traditionsvereinen aus den besseren Divisionen. Es soll ja schon der van allen Trainern verlassene FC Bayern dem Zeugwart des TSV Pöing ein Millionenangebot gemacht haben...

Sieht man von Details ab, hat sich gegenüber Teil 2 eigent-



Das Hauptmenü offenbart keine gravierenden Änderungen gegenüber dem Vorgänger



Hurra, eine neue Darstellung für die Spielszenen! Die einstellbare Ablaufgeschwindigkeit verhindert längere Tiefschlafphasen.

lich nur die Spielszenen-Grafik geändert. Anstelle der laienhaften Animationen tritt jetzt eine isometrische Darstellung des grünen Rasens. In 50 Tempostufen lassen sich hier alle Pässe und Aktionen genau studieren; taktische Schwächen (»wir verlieren zu viele Zweikämpfe im linken Mittelfeld«) werden ebenso anschaulich wie die ästhetische Verpackung (»wir konnten uns keinen anständigen Grafiker leisten«).

Der Bundesliga-verwöhnte Spieler muß hier umdenken. Auf deutsche Kicker trifft man höchstens im Europacup; der Ligabetrieb in Premier Challenge 3 ist ganz auf England ausgerichtet. Das dafür umso gründlicher: Da erfährt man sogar die Tarschützen für jedes windige Freundschaftsspiel (...und in Teil 4 womöglich noch Augenfarbe und Leibgericht der Linienrichter). (h)

heinrich lenhardt

Ich kopier's nicht: Da gönnt sich Gremlin nach einem Besuch beim Imageberater ein neues Designer-Logo, nennt sich ganz cool »Gremlin Interactive« und erzählt alter Welt, daß man voll auf innovative CD-ROM-Produkte setze. Doch was passiert? Erst die Action-Mittelmäßigkeit »Reintribution« und jetzt Premier Challenge 3 – selten sa gegähnt.

Das Spiel an sich ist sehr nett

und grundsätzliche, aber gegenüber der letztjährigen Version nahezu unverändert. Die Grafik wirkt entsprechend antiquiert und in spielerischer Hinsicht hat man sich nicht gerade geistig überanstrengt. Für energiegelade Fans, welche Anstass, & Co. schon erborungsgelad durchgezuzelt haben, kann dieser Ausflug in den englischen Liga-Alltag dennoch reizvoll sein.

premier challenge 3

286
 386/486
 VGA
 Super VGA
 SoundMaster
 S'Blaster Pro
 General MIDI
 CD-Audio
 Maus
 Joystick

| | | |
|---------------------|------------------------------|---|
| Spieler-Typ | Sport-Strategiespiel | Freies RAM: min. SSD KByte + 1 MByte EMS |
| Hersteller | Gremlin | Festplattenplatz: ca. 7 MByte |
| Ca.-Preis | DM 80,- | Besonderheiten: |
| Kopierschutz | Nervige Drehscheiben-Abfrage | Zwei Spieler dürfen abwechselnd antreten. |
| Anleitung | Englisch; bedrückend | Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus. |
| Spieltext | Englisch; mittelschwer | |
| Anspruch | Für Fortgeschrittene | |
| Bedienung | Bedrückend | |
| Grafik | Ausreichend | |
| Sound | Ausreichend | |



HERETIC

Ob Netzwerk oder Einzelspiel, Monster rösten wir heut' viel: Munteres aufmischen unwirscher Fantasy-Ungetüme im beliebten 3D-Look.

Die Welt im Jahr 1 nach »Doom«. Der Kult um das 3D-Actionspiel von id Software ebbt nur zögerlich ab. Zwar ist das Programm samt Nachfolger in Deutschland indiziert, doch die Auswirkung auf die Software-Welt nicht zu übersehen: Die »Schieß auf alles, was sich bewegt«-Oper mutierte zum Medienthema. Aus einem einfachen Baller ein Kult-Spiel zu machen, war hier im wesentlichen eine Frage von Technik und Feinschliff. Id Software revolutionierte die Maßstäbe für stuftelnd dargestellte 3D-Welten auf dem PC. Zum schnellen und realistischen Schein kam das ausgefeilte Spieldesign: Geschickt platzierte Bonus-Gegenstände und Monsterhorden sorgten für den rechten Nervenkitzel, der so manchem hingeschlunzten Derivat abgeht.



In diesem Inventar hatten wir Bonusgegenstände, die sich gezielt einsetzen lassen

Mittlerweile gibt es kaum eine Softwarefirma, die nicht an Varianten der 3D-Action-Thematik arbeitet. Kurz bevor LucasArts sein Schwergewicht »Dark Forces« lasst, meldet sich id Software persönlich mit einer neuen Spielart des beliebten Themas »Typ mit Waffenarsenal schießt sich durchs Leben« zurück. Die Amerikaner veröffentlichten mit »Heretic« das neueste Werk des programmierten Teams Raven, das einst Origins »Shadow Caster« zusammenklappte und neu den Robo-3D-Ableger »Cyclones« über SSI heraus-



Mit den entsprechenden Handschuhen werden aus den Patschhändchen gefährliche Greifer. Am unteren Bildrand sind die Anzeigen für Lebensenergie, Munitionsvorrat und des der Aktivierung harrenden Bonusobjekts geparkt.

brachte. Bei Heretic wagte Raven (um es einmal vornehm auszu-drücken) keine verwirrenden Experimente. Solo oder in trauter Netzwerk-Kameradschaft kämpfen Sie sich durch drei Kapitel, die in rund 30 Levels unterteilt sind. Kapitel 1

macht (ähnlich wie einst bei Doom) als Shareware-Version die Runde; wer alle Abschnitte, sämtliche Monster und Waffen kennenlernen will, muß für die Vollversion ein paar Mark extra lockermachen. Auf letztere kommerzielle Version bezieht sich auch unser Test.

Das Szenario setzt voll auf Fantasy: Die Gemäuer und Katakomben, in denen Sie fieberhaft nach dem Ausgang zur jeweils nächsten Stufe suchen, werden von unwirschen Dämonen und Monstern bevölkert. Freundliche Kontaktaufnahme und Small-



im wettbewerb

Sie wollen durch die Gegend rennen und ohne größere intellektuelle Anstrengungen diverse Monster-Hundertschaften zerlegen? Bitte schön, dann ist Heretic genau die richtige Neuerscheinung zum Dampfblasen.

Mehr Stoff zum Denken und Originalität bieten die 3D-Alternativen System Shock und Descent; letztere wird ganz frisch in dieser Ausgabe getestet. Cyclones, ein weiterer aktueller Titel der Heretic-Programmierer, versucht es auch mit ein bißchen mehr Anspruch, spielt sich aber etwas zu zäh. Dumpf und dumpfer wird's bei Virtuoso, Elites müßigem Versuch, sich an die Doom-Welle anzuhängen.

| | |
|-----------------|----|
| System Shock CD | 91 |
| Descent | 90 |
| HERETIC | 77 |
| Cyclones | 72 |
| Virtuoso | 52 |



Die Endabrechnung verrät, ob wir in dem Level etwas übersehen haben



Wer schnurstracks zum Level-Ausgang rennt, hat garantiert so einiges verpennt. Viele nützliche Gegenstände sind gut versteckt und erst bei genauem Durchkämmen auffindbar. Dabei handelt es sich nicht nur um profane Allerwelts-Gadgets wie Lebensenergie oder Munition. Schußkraft-Verbesserungen für bestimmte Waffentypen gibt's ebenso wie verzauberte Items Marke »Bag of Holding« (ahne die sich nur 100 Schüsse pro

Heretik wirkt auf mich wie ein Schnellschuß-Release zwecks Partakassen-Auffüllung. Fans solcher 3D-Bollereien werden die Anschaffung nicht bereuen; ich für meinen Teil warte lieber Dork Forces ab, bevor ich eine Kaufentscheidung treffe.

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

| | | | |
|----------------------------------|--------|---------------------------------|--------|
| 21st Century | 89.90M | 1942 - Pacific Air Wars DH | 89.90M |
| Dark Forces EV * | 89.90M | Alecin D | 89.90M |
| Dark Sun 2 DH | 79.90M | Arcade Pool DH | 29.90M |
| Dawn Patrol DV | 89.90M | ATP 2.0 Bonus Box EV | 29.90M |
| Deathgate EV | 69.90M | ATP 3D Graphics System DV | 67.90M |
| Die Hohenwail Seite DV | 89.90M | A-train Classics DV | 44.90M |
| Die Hohenwail Setaum DV | 89.90M | Battle Team 1 DV | 44.90M |
| Dogfight DH | 69.90M | Battle Team 2 DV | 44.90M |
| Doom 2 Unites (2CD) EV | 39.90M | Black Hawk DH | 67.90M |
| Doppelgänger (2CDs) DV | 89.90M | Buniesage Manager 3 DV | 59.90M |
| Dreams of Lara DV | 89.90M | Canoe Boat DH | 59.90M |
| D&A 2 - Speech DV | 79.90M | Chaos engine DV | 43.90M |
| Dune 2 DH | 34.90M | Die Siedler DV | 84.90M |
| Dynasties | 89.90M | Eier-Williams (WMN) DV | 84.90M |
| EPC Pinball 1-3 EV | 79.90M | D&A 2 - Sternenschwarz DV | 69.90M |
| Evolution of the beholder III DV | 89.90M | Elite 3 DV | 39.90M |
| EV4 Flies Out Gold DH | 89.90M | Lugubertator 5.0 DV | 13.90M |
| Falcon Gold DV | 89.90M | RupRufalei für PS2 DV | 59.90M |
| Fantasy Fest (SS) EV | 34.90M | FSX Football Pro 96 EV | 29.90M |
| Formel 1 Grand Prix DH | 89.90M | FSX Football Pro 96 EV | 29.90M |
| Freddy Pharkas DV | 79.90M | Hanse-Data Expedition DV | 44.90M |
| Golden 10 Compilation DH | 69.90M | Heretic EV | 70.90M |
| Grand Prix DH | 89.90M | Jordan Jones 4 DV | 59.90M |
| Heil DV | 69.90M | Kick Jackrabbits EV | 69.90M |
| Incredible Machine 2 DH | 89.90M | Rock & Play DV | 84.90M |
| Inferno DV | 89.90M | Contra 4 - Golden DH | 49.90M |
| Iron Assault DH | 79.90M | Links 398 Big Horn Course | 47.90M |
| Jungle Strike EV * | 79.90M | Lords of the realm DV | 64.90M |
| Just Cause 2 DH | 89.90M | Madagascar 2 - Soccer DV | 49.90M |
| King's Quest 7 DV | 84.90M | Master of magic DV | 89.90M |
| Kingdoms of Germany DH | 67.90M | Metal Mares (WMN) DV | 59.90M |
| Larry | 79.90M | Metaltech Bottlenecked EV | 54.90M |
| Legend of Kyriada 3 DV | 75.90M | Mico machines DV | 54.90M |
| Lemmings 3 DH | 79.90M | Monkey Island 1 DV | 34.90M |
| Lemmings 162 DH | 27.90M | Monkey Island 2 DV | 34.90M |
| Life Cycle DV | 89.90M | Myth 2 DV | 34.90M |
| Little Big Adventure DV | 89.90M | One must Kill 2057 DH | 59.90M |
| Logic Runner (WMN) DV | 89.90M | Panzer General DH | 59.90M |
| Magical Carpet DV | 89.90M | Pinball Illusions | 70.90M |
| Master of Magic DV * | 89.90M | Prince of Persia 2 DH | 84.90M |
| Master of Magic DH | 79.90M | Reach for the skies DH | 34.90M |
| Mein Reich DV | 89.90M | Rise of the Dragon DH | 34.90M |
| Meinzerbenzahn DH * | 89.90M | Russelsheim DV | 64.90M |
| Metaltech Earthgate EV | 64.90M | Shanghai II (WMN) DV | 84.90M |
| Metall Dragon DV | 89.90M | Sim City 2000 DV | 84.90M |
| M.U.D.S. DV + Shareware | 89.90M | Space Federation DH | 84.90M |
| Mut (WMN) DV | 89.90M | Space Simulator 1.0 DV | 79.90M |
| Nachtgeschrei SVGA DH | 89.90M | Star Wars - The New Saver (WMN) | 84.90M |
| NHL Hockey '96 DH | 89.90M | The Fighter DV | 39.90M |
| Noropolis DV * | 89.90M | The Fighter Mission DV | 39.90M |
| Novostory DH | 89.90M | Turn of 7 DV | 49.90M |
| Ochtmir DV | 84.90M | X-mas Lemmings '94 DH | 39.90M |

| | | | |
|-------------------------------|---------|-----------------------------|----------|
| Prates Gold DV | 94.900M | | |
| Powerslide HV | 94.900M | Double Sp. CDROM Air SB | 269.000M |
| Prates Gold DV | 94.900M | EA4 Macintosh AA-2 | 269.000M |
| Quarantine DV | 94.900M | S8 Pro Video Edition | 179.950M |
| Revenfoll DV | 73.900M | S816 MultiCD | 263.950M |
| Rebel Assault DV | 94.900M | Navesynth 1.0 | 399.000M |
| Renegade DV | 94.900M | Orchid Waveboarder 4X | 399.000M |
| Sarn & Max DV | 95.900M | Trustmaster FCS Iib | 159.000M |
| Shenlock Holmes DV | 95.900M | Trustmaster CS Stick | 269.000M |
| Sim City 2000 + Data DV | 93.900M | Trustmaster WCD | 269.000M |
| Simon the Sorcerer EHV DV | 93.900M | Trustmaster Formula T1 | 299.000M |
| Simon the Sorcerer 2 DV | 93.900M | Trustmaster Controller | 299.000M |
| Space Quest 1.5 1-DH | 94.900M | Joyed Gravis | 39.900M |
| Star Trek 25th Anniversary DV | 67.900M | Logitech Wingman Extreme | 94.000M |
| Star Trek Next Generation DV | 67.900M | Logitech Wingman 3D | 94.000M |
| Silver Wolf DV | 89.900M | Logitech Gravis Anilock Pro | 87.000M |

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt entweder per Postschneidmaschine (als Postpaket), zzgl. DM 10,- Porto. Verpackung DM + DM 3,- Zahleingabegebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 18,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 4005280 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Ab DM 160,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverweigerung oder Nichtabholung werden pauschal DM 30,- fällig. Jede weitere Titelstangung verlorf. Ladungswechsel ab Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbankweisung u. ab 28,- Angebot freibleibend und unverföndlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



Dem Kukident-Lächeln zum trotz ist dieser Tatenkopf ein ziemlich fieser Gegner



Der Strafvollzug im Katakamben-Kerker macht einen wenig vertrauenerweckenden Eindruck

Spiele-test

Munitiestyp harten lassen). Teleporter, Schlüssel und Schalter sorgen für einen Hauch von Puzzle-Seligkeit; manche Gefilde sind auch nur fliegend erreichbar (...wafür man das entsprechende Extra erst mal finden muß).

Weitere Spezialitäten, nach denen Sie Ausschau halten sollten: Fackeln zur Erhellung düsterer Ecken, eine Superbombe (nach deren Absetzen Sie schnell aus dem Zerstörungsradius spurten müssen), ein Ring für verübergehende Unsichtbarkeit und eine Art Psycho-Chicken-Zauber, mit dem die gemeingefährlichen Manstren in harmlose Hühner verwandelt werden. Ideen muß man haben...

Die Sander-Gegenstände werden automatisch im Inventar verstaut und lassen sich zu einem beliebigen Zeitpunkt aktivieren. Sollten Sie etwas verpaßt haben, warnt die Abrechnung am Ende jeder Stufe: Die Summe der von Ihnen gefundenen »Geheimnisse« und Spezialobjekte wird mit der Gesamtzahl an versteckten Attraktionen verglichen – wir werden doch nicht etwas versäumt haben? Das Waffenarsenal bietet Annehmlichkeiten wie die magische Armbrust mit Streuschuß über die dicke Einzelschuß-Wumme mit Rücksatz bis hin zum Killerkugel-Spucker: Die gefährlichen Bällchen hapsen munter durch den Raum und können eine größere Gegnergruppe ardentlich aufmischen.

Für Orientierung sorgt in allen Lebenslagen eine Übersichtskarte, die vom Programm automatisch mitgezeichnet wird. Auch sonst bemüht sich id Software um Komfort, der bei anderen Actionspielen oft schmerzlich vermißt wird. Sie dürfen jederzeit den Spielstand speichern, einen von fünf Schwierigkeitsgraden wählen

und die Größe des 3D-Fensters verändern. Die Grafik ist in bester id-Tradition schnell, detailreich, bietet ein paar wirzige Licht-Schatten-Effekte und flutscht so mit 66 MHz manierlich dahin – kein Mangel an Dynamik. Lößlich auch die »Aufhellungstaste« für alle, denen das Szenario auf dem Monitor übertrieben düster vorkam.

Per Netzwerk, Modem-Verbindung oder seriellem Kabelanschluß offenbaren sich Ihnen die Freuden der Multi-Player-Option. Bis zu vier Personen können (an vier separaten PCs) zusammen durch ein Szenario streifen; wahlweise im Team oder gegeneinander. (H)

id Software

Jetzt haben auch die Fantasy-Freunde ihre 3D-Action in Reinkultur. Das neue Tempa-Ballerspiel stammt aus dem Lager der Schöpfer des unstrittigen »Doom«; prompt fand ein ähnliches Programmgerüst Verwendung. Das bedeutet aber leider nicht nur ebenso schnelle 3D-Grafik, sondern auch Puzzles, die auf das Finden von Geheimtüren, Schlüsseln und Schaltern beschränkt sind.

Als einzige wesentliche Neuerung kam das Inventar für die »Specials« hinzu, bei denen es sich aber meistens »nur« um einmalig einsetzbare Zusatzwaffen handelt. Es hat mir zwar anfänglich großen Spaß gemacht hat, in den solide designten Hektik-Levels herumzurennen und mit meinen Necromancer-Handschuhen fleißig Gegner zu rüsten. Auf Dauer jedoch fehlen ein paar Quentchen Originalität und Abwechslung.



Im Spielverlauf sammeln Sie sechs verschiedene Waffen ein

heretic

286/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro General MIDI CD Audio Maus Joystick

| | | |
|---------------------|-------------------------------------|---|
| Spieltyp | Actionspiel | Freies RAM: min. 4 MByte |
| Hersteller | id Software | Festplattenplatz: ca. 13 MByte |
| Ko.-Preis | DM 80,- | Besonderheiten: Das erste der drei Kapitel ist als Shareware-Version erhältlich. Spielstand läßt sich speichern. |
| Kopierschutz | – | Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM und Joystick. |
| Anleitung | Englisch; befriedigend | |
| Spieltext | Englisch; wenig | |
| Bedienung | Gut | |
| Anspruch | Für Einsteiger und Fortgeschrittene | |
| Grafik | Gut | |
| Sound | Gut | |

77

CD ROM Shop

| CD GAMES | CD |
|----------------------------|--------|
| 1st Hour* | 119.95 |
| ies of the Daep | 89.95 |
| Jeddin | 89.95 |
| rmored Fist | 69.95 |
| atlla Bugs | 69.95 |
| ezooka Sue* | 89.95 |
| strayal at Kondor | 89.95 |
| ioforge* | 99.95 |
| olonization | 99.95 |
| omancha (dt.) | 69.95 |
| raatura Shock | 99.95 |
| rime Patrol | 99.95 |
| yberia | 99.95 |
| yber War | 109.95 |
| ylemsnis | 79.95 |
| yolones* | 89.95 |
| awn Patrol | 89.95 |
| ark Sun | 89.95 |
| as Ant | 89.95 |
| ascent | 89.95 |
| iesowell | 79.95 |
| icopelass | 89.95 |
| ragon Lore (Chsp. 1)* | 79.95 |
| arthelege | 89.95 |
| icastica | 79.95 |
| omular 1 Grand Prix | 39.95 |
| ull Throttle* | 119.95 |
| fell* | 89.95 |
| öhlenwelt | 89.95 |
| nferno | 99.95 |
| ron Assault* | 99.95 |
| lungle Strike | 79.95 |
| Gings Quast VII | 89.95 |
| ast Dynastia* | 89.95 |
| egand of Kyrendia 3 | 89.95 |
| ammings 3 | 69.95 |
| ittle Big Adventure | 99.95 |
| Jonking | 79.95 |
| ost EDEN* | 99.95 |
| agic Carpet | 89.95 |
| egerace | 49.95 |
| anzobranzan* | 89.95 |
| ascor Racing | 79.95 |
| ootropolis* | 89.95 |
| ovastorm | 89.95 |
| lditmar | 89.95 |
| utpost (dt.) | 89.95 |
| anzar General* | 89.95 |
| *GA Tour Golf | 99.95 |
| ower Slide | 79.95 |
| rn Trainar | 89.95 |
| Rebel Assault | 59.95 |
| Renegade* | 89.95 |
| Retribution | 79.95 |
| Rise of the Robots | 89.95 |
| Royal Flush | 79.95 |
| Sam & Max (dt.) | 89.95 |
| Simon the Sorcerer (dt.) | 99.95 |
| Star Crusader (dt.) | 79.95 |
| Stersworld | 69.95 |
| Star Trek-Next Generation* | 109.95 |
| Starnschweif (DSA2) | 89.95 |
| Strike Com. & Privateer | 99.95 |
| tyndioeta | 89.95 |
| System Shock | 79.97 |
| System Shock Enhanced* | 99.95 |
| Suparkarts* | 89.95 |
| The Fighter | 99.95 |
| The Fighter Mission Disk | 49.95 |
| Theme Park | 79.95 |
| Transport Tycoon | 99.95 |
| Ultima 8 (dt.) | 119.95 |
| Jindra a Killing M. | 99.95 |
| JFO + Master of Orion | 79.95 |
| JS Navy Fighter | 99.95 |
| Virtuoso | 79.95 |
| Warcraft | 89.95 |
| Wing Com. 1+2 Deluxe | 89.95 |
| Wing Commander 3 (dt.) | 109.95 |
| Wings of Glory* | 89.95 |
| Woodruff & .. Azimuth* | 79.95 |

Hallo lieber Leser! Immer mehr kommt die Nachfrage nach Spielen auf CD zu und zusehends grösser wird deren Leistungsvorteil gegenüber den Diskettenversionen. Auch die früher häufige Shareware hat sich zu hervorragenden Programmen gemauert. Bisher finden Sie ab sofort bei uns die TOPGAMES auf CD (Teilversionen weiterhin lieferbar) und alle Hits der Shareware als Pro- oder Vollversion. Auch erdüglichen wir den Bezug von spielbaren Demoversionen zu den Programmen deren Name und Preis farblich hinterlegt ist. (Artikel lesen mit gutem Zuerst selber testen ist besser)

Bei zu niedrigen Preisen: * BSWT Media

Shareware Sampler CD's

CD 101 Greatest Hits 1994

14.95

Spiele-Sammlerpaket
mit 1000 Spielen
auf 1000 CDs

CD 102

CD 103

CD 104

CD 105

CD 106

CD 107

CD 108

CD 109

CD 110

CD 111

CD 112

CD 113

CD 114

CD 115

CD 116

CD 117

CD 118

CD 119

CD 120

CD 121

CD 122

CD 123

CD 124

CD 125

CD 126

CD 127

CD 128

CD 129

CD 130

CD 131

CD 132

CD 133

CD 134

CD 135

CD 136

CD 137

CD 138

CD 139

CD 140

CD 141

CD 142

CD 143

CD 144

CD 145

CD 146

CD 147

CD 148

CD 149

CD 150

CD 151

CD 152

CD 153

CD 154

CD 155

CD 156

CD 157

CD 158

CD 159

CD 160

CD 161

CD 162

CD 163

CD 164

CD 165

CD 166

CD 167

CD 168

CD 169

CD 170

CD 171

CD 172

CD 173

CD 174

CD 175

CD 176

CD 177

CD 178

CD 179

CD 180

CD 181

CD 182

CD 183

CD 184

CD 185

CD 186

CD 187

CD 188

CD 189

CD 190

CD 191

CD 192

CD 193

CD 194

CD 195

CD 196

CD 197

CD 198

CD 199

CD 200

CD 201

CD 202

CD 203

CD 204

CD 205

CD 206

CD 207

CD 208

CD 209

CD 210

CD 211

CD 212

CD 213

CD 214

CD 215

CD 216

CD 217

CD 218

CD 219

CD 220

CD 221

CD 222

CD 223

CD 224

CD 225

CD 226

CD 227

CD 228

CD 229

CD 230

CD 231

CD 232

CD 233

CD 234

CD 235

CD 236

CD 237

CD 238

CD 239

CD 240

CD 241

CD 242

CD 243

CD 244

CD 245

CD 246

CD 247

CD 248

CD 249

CD 250

CD 251

CD 252

CD 253

CD 254

CD 255

CD 256

CD 257

CD 258

CD 259

CD 260

CD 261

CD 262

CD 263

CD 264

CD 265

CD 266

CD 267

CD 268

CD 269

CD 270

CD 271

CD 272

CD 273

CD 274

CD 275

CD 276

CD 277

CD 278

CD 279

CD 280

CD 281

CD 282

CD 283

CD 284

CD 285

CD 286

CD 287

CD 288

CD 289

CD 290

CD 291

CD 292

CD 293

CD 294

CD 295

CD 296

CD 297

CD 298

CD 299

CD 300

CD 301

CD 302

CD 303

CD 304

CD 305

CD 306

CD 307

CD 308

CD 309

CD 310

CD 311

CD 312

CD 313

CD 314

CD 315

CD 316

CD 317

CD 318

CD 319

CD 320

CD 321

CD 322

CD 323

CD 324

CD 325

CD 326

CD 327

CD 328

CD 329

CD 330

CD 331

CD 332

CD 333

CD 334

CD 335

CD 336

CD 337

CD 338

CD 339

CD 340

CD 341

CD 342

CD 343

CD 344

CD 345

CD 346

CD 347

CD 348

CD 349

CD 350

CD 351

CD 352

CD 353

CD 354

CD 355

CD 356

CD 357

CD 358

CD 359

CD 360

CD 361

CD 362

CD 363

CD 364

CD 365

CD 366

CD 367

CD 368

CD 369

CD 370

CD 371

CD 372

CD 373

CD 374

CD 375

CD 376

CD 377

CD 378

CD 379

CD 380

CD 381

CD 382

CD 383

CD 384

CD 385

CD 386

CD 387

CD 388

CD 389

CD 390

CD 391

CD 392

CD 393

CD 394

CD 395

CD 396

CD 397

CD 398

CD 399

CD 400

CD 401

CD 402

CD 403

CD 404

CD 405

CD 406

CD 407

CD 408

CD 409

CD 410

CD 411

CD 412

CD 413

CD 414

CD 415

CD 416

CD 417

CD 418

CD 419

CD 420

CD 421

CD 422

CD 423

CD 424

CD 425

CD 426

CD 427

CD 428

CD 429

CD 430

CD 431

CD 432

CD 433

CD 434

CD 435

CD 436

CD 437

CD 438

CD 439

CD 440

CD 441

CD 442

CD 443

CD 444

CD 445

CD 446

CD 447

CD 448

CD 449

CD 450

CD 451

CD 452

CD 453

CD 454

CD 455

CD 456

CD 457

CD 458

CD 459

CD 460

CD 461

CD 462

CD 463

CD 464

CD 465

CD 466

CD 467

CD 468

CD 469

CD 470

CD 471

CD 472

CD 473

CD 474

CD 475

CD 476

CD 477

CD 478

CD 479

CD 480

CD 481

CD 482

CD 483

CD 484

CD 485

CD 486

CD 487

CD 488

CD 489

CD 490

CD 491

CD 492

CD 493

CD 494

CD 495

CD 496

CD 497

CD 498

CD 499

CD 500

CD 501

CD 502

CD 503

CD 504

CD 505

CD 506

CD 507

CD 508

CD 509

CD 510

CD 511

CD 512

CD 513

CD 514

CD 515

CD 516

CD 517

CD 518

CD 519

CD 520

CD 521

CD 522

CD 523

CD 524

CD 525

CD 526

CD 527

CD 528

CD 529

CD 530

CD 531

CD 532

CD 533

CD 534

CD 535

CD 536

CD 537

CD 538

CD 539

CD 540

CD 541

CD 542

CD 543

CD 544

CD 545

CD 546

CD 547

CD 548

CD 549

CD 550

CD 551

CD 552

CD 553

CD 554

CD 555

CD 556

CD 557

CD 558

CD 559

CD 560

CD 561

CD 562

CD 563

CD 564

CD 565

CD 566

CD 567

CD 568

CD 569

CD 570

CD 571

CD 572

CD 573

CD 574

CD 575

CD 576

CD 577

CD 578

CD 579

CD 580

CD 581

CD 582

CD 583

CD 584

CD 585

CD 586

CD 587

CD 588

CD 589

CD 590

CD 591

CD 592

CD 593

CD 594

CD 595

CD 596

CD 597

CD 598

CD 599

CD 600

CD 601

CD 602

CD 603

CD 604

CD 605

CD 606

CD 607

CD 608

CD 609

CD 610

CD 611

CD 612

CD 613

CD 614

CD 615

CD 616

CD 617

CD 618

CD 619

CD 620

CD 621

CD 622

CD 623

CD 624

CD 625

CD 626

CD 627

CD 628

CD 629

CD 630

CD 631

CD 632

CD 633

CD 634

CD 635

CD 636

CD 637

CD 638

CD 639

CD 640

CD 641

CD 642

CD 643

CD 644

CD 645

CD 646

CD 647

CD 648

CD 649

CD 650

CD 651

CD 652

CD 653

CD 654

CD 655

CD 656

CD 657

CD 658

CD 659

CD 660

CD 661

CD 662

CD 663

CD 664

CD 665

CD 666

CD 667

CD 668

CD 669

CD 670

CD 671

CD 672

CD 673

CD 674

CD 675

CD 676

CD 677

CD 678

CD 679

CD 680

CD 681

CD 682

CD 683

CD 684

CD 685

CD 686

CD 687

CD 688

CD 689

CD 690

CD 691

CD 692

CD 693

CD 694

CD 695

CD 696

CD 697

CD 698

CD 699

CD 700

CD 701

CD 702

CD 703

CD 704

CD 705

CD 706

CD 707

CD 708

CD 709

CD 710

CD 711

CD 712

CD 713

CD 714

CD 715

CD 716

CD 717

CD 718

CD 719

CD 720

CD 721

CD 722

CD 723

CD 724

CD 725

CD 726

CD 727

CD 728

CD 729

CD 730

CD 731

CD 732

CD 733

CD 734

CD 735

CD 736

CD 737

CD 738

CD 739

CD 740

CD 741

CD 742

CD 743

CD 744

CD 745

CD 746

CD 747

CD 748

CD 749

CD 750

CD 751

CD 752

CD 753

CD 754

CD 755

CD 756

CD 757

CD 758

CD 759

CD 760

CD 761

CD 762

CD 763

CD 764

CD 765

CD 766

CD 767

CD 768

CD 769

CD 770

CD 771

CD 772

CD 773

CD 774

CD 775

CD 776

CD 777

CD 778

CD 779

CD 780

CD 781

CD 782

CD 783

CD 784

CD 785

CD 786

CD 787

CD 788

CD 789

CD 790

CD 791

CD 792

CD 793

CD 794

CD 795

CD 796

CD 797

CD 798

CD 799

CD 800

CD 801

CD 802

CD 803

CD 804

CD 805

CD 806

CD 807

CD 808

CD 809

CD 810

CD 811

CD 812

CD 813

CD 814

CD 815

CD 816

CD 817

CD 818

CD 819

CD 820

CD 821

CD 822

CD 823

CD 824

CD 825

CD 826

CD 827

CD 828

CD 829

CD 830

CD 831

CD 832

CD 833

CD 834

CD 835

CD 836

CD 837

CD 838

CD 839

CD 840

CD 841

CD 842

CD 843

CD 844

CD 845

CD 846

CD 847

CD 848

CD 849

CD 850

CD 851

CD 852

CD 853

CD 854

CD 855

CD 856

CD 857

CD 858

CD 859

CD 860

CD 861

CD 862

CD 863

CD 864

CD 865

CD 866

CD 867

CD 868

CD 869

CD 870

CD 871

CD 872

CD 873

CD 874

CD 875

CD 876

CD 877

CD 878

CD 879

CD 880

CD 881

CD 882

CD 883

CD 884

CD 885

CD 886

CD 887

CD 888

CD 889

CD 890

CD 891

CD 892

CD 893

CD 894

CD 895

CD 896

CD 897

CD 898

CD 899

CD 900

CD 901

CD 902

CD 903

CD 904

CD 905

CD 906

CD 907

CD 908

CD 909

CD 910

CD 911

CD 912

CD 913

CD 914

CD 915

CD 916

CD 917

CD 918

CD 919

CD 920

CD 921

CD 922

CD 923

CD 924

CD 925

CD 926

CD 927

CD 928

CD 929

CD 930

CD 931

CD 932

CD 933

CD 934

CD 935

CD 936

CD 937

CD 938

CD 939

CD 940

CD 941

CD 942

CD 943

CD 944

CD 945

CD 946

CD 947

CD 948

CD 949

CD 950

CD 951

CD 952

CD 953

CD 954

CD 955

CD 956

CD 957

CD 958

CD 959

CD 960

CD 961

CD 962

CD 963

CD 964

CD 965

CD 966

CD 967

CD 968

CD 969

CD 970

CD 971

CD 972

CD 973

CD 974

CD 975

CD 976

CD 977

CD 978

CD 979

CD 980

CD 981

CD 982

CD 983

CD 984

CD 985

CD 986

CD 987

CD 988

CD 989

CD 990

CD 991

CD 992

CD 993

CD 994

CD 995

CD 996

CD 997

CD 998

CD 999

CD 1000

ROYAL FLUSH

Amtex pokert hoch: Der Pinball-Oldie »Royal Flush« lockt mit moderner SVGA-Grafik im Zocker-Look.

Nostalgie scheint bei den Programmierern von Amtex hoch im Kurs zu stehen. Die lizenzierten Umsetzungen kultiger Kneipenflipper wie »Eight Ball Deluxe« waren originalgetreu, aber auf nur einen Tisch beschränkt. Der realistische Kugellauf ist einer der wenigen Pluspunkte der Amtex-Flipper, doch gegen die großen, bunten und innovativen Tische anderer Hersteller kam man nicht an. Aber die Kanadier bleiben ihrem Kurs treu: »Royal Flush« bietet wieder nur einen Tisch, immerhin aber gepflegtes Flippertum mit Super-VGA-Auflösung.

»Liebling, machst Du mal die Tür auf, es hat geklingelt« dürfte zum Standardspruch Royal-Flush-gequälter Mitmenschen werden. Die Auswahl der Samples mag ja dem Original entsprechen, doch erinnert das Klingeln beim Treffen der Bumper fatal an eine Türlocke. Mit zwei Tasten steuern Sie die Schläger, eine weitere schießt die Kugel schwingend ins Spielfeld und mit »Space« rütteln Sie den Tisch durch, damit der Stahlball vielleicht doch noch die gewünschte Bahn einschlägt. Das Spielfeld im Poker-Design ist je nach Auflösung verschieden übersichtlich aufgebaut. Prinzipiell sehen Sie den Tisch in der Mitte zwischen zwei Anzeigetafeln, die über den Punktestand der bis zu vier Spieler informieren. Vor einer Par-



Im Optionsmenü läßt sich fast alles beliebig einstellen



Viel ist bei Royal Flush nicht gerade los. Der Flipper bevarzugt ein zurückhaltendes Pokerface.

tie wird eingestellt, ab der Tisch mit dem Lauf der Kugel scrollt oder stationär ist. Für einen »festen« Tisch benötigen Sie aber eine SVGA-Karte, die eine Auflösung von 800 x 600 mit 256 Farben auf den Monitor bringt. Ansonsten wird unter VGA und SVGA recht flott gescrollt, ohne daß die Übersichtlichkeit den Bach runtergeht.

Die Ziele und Hindernisse auf dem Spielfeld sind gering gestreut. Drei Bumper, ein paar Klappziele, eine Handvoll Bahnen und die obligatorischen Targets für Extrabälle und Bonuspunkte sind zu finden. Das Ansteuern der Ziele funktioniert dank des realistischen Kugellaufs und des guten Spielgefühls zufriedenstellend; lediglich die Funktion, den Tisch anzuschubsen, läßt sich nicht gut genug ausnutzen.

Royal Flush bietet ein umfangreiches Menü, mit dem Sie den Flipper ganz nach Ihren persönlichen Vorlieben tunen dürfen. Soll der Tisch ein wenig stärker geneigt sein, um den Rücklauf der Kugel zu beschleunigen? Brauchen die Schläger mehr Ström, weil sie zu wenig Power haben? Alles kein Problem, denn jeder einzelne Punkt wird bequem mit der Maus eingestellt. (fs)

florian stangl

Pokerface Djonga Stangl meint: Dieser Flipper im Zocker-Ambiente ist ziemlich daneben. Amtex hat ja noch nie sonderlich viel Wert auf Abwechslung gelegt, sondern sich immer mit der Argumentation aus der Affäre gezogen, man würde schließlich »echte« Flipper originalgetreu simulieren. Als Flipperfan freut man sich natürlich über den hervorragenden Kugellauf und das realitätsnahe Spielgefühl. Auch das Design mit der flachen Super-VGA-Grafik wirkt edel, die Optik kommt dem

Original ziemlich nahe. Labenswert sind die gut zu bedienenden Optionen und Parameter.

Nur: Was bringt mir das, wenn ich diesen mickrigen Flipper auch in der Kneipe nicht eines Blickes würdigen würde? Angesichts der Konkurrenz, die mit ausgefeilten Rampen, Ballfellen, flatten Soundtracks und spritzigen Special Effects lockt, wirkt Royal Flush bieder und angestaubt. Ein bißchen Klingelchen hier, ein kleines Lämpchen dort – das ist mir zuwenig.



royal flush

768 386/486 Super VGA Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spieler-Typ Flipper
Hersteller Amtex
Ca.-Preis DM 80,-
Kapazität Code-Eingabe bei Installation
Anleitung Englisch; mittel
Spieltext Englisch; wenig Gut
Bedienung Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Anspruch Befriedigend
Grafik Ausreichend
Sound Ausreichend

Freies RAM: min. 450 KByte
Festplattenplatz: ca. 8 MByte

Besonderheiten: Identische CD-ROM-Version erhältlich. Läuft mit VGA- und SVGA-Auflösung.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Super VGA.

42



PAC IN TIME

Denk' ich an Pac-Man in der Nacht, im Labyrinth er mampft sich satt. Erneut ist unser Oldie dran, jetzt hüpfet er durch ein Jump-and-Run.

Van wegen »Time is an my side«: Eine böse-böse Hexe hegt Grall auf unseren alten Freund Pac-Man. Schwer nachvollziehbar; wer hat schon etwas gegen eine grinsende Kugel, die sich mit dem Charme einer trächtigen Gelbwurst durch die Spieleschichten mampft? Jedenfalls wird unser Held aus dem trauten Heim mit Ms Pac-Man und zwei wohlgeratenen Kindern weggezaubert – ins Jahr 1975. Dies waren schwere Zeiten: Abba und Vicky Leandros in den Charts; der Spielautomat Pac-Man war nach nicht erfunden. Pac will natürlich heim (...bevor die Gattin sein Zimmer untervermietet) und muß deshalb das Zeitar finden, das am Ende zahlreicher Levels steckt. Die drallige Stary macht insafers keinerlei Sinn, als daß Pac-Man plötzlich durch verschiedene Wüsten- und Ruinengebiete huppelt; der Zeitreisebezug will sich dem Tester nicht ganz erschließen. Klassische Pac-Tugenden bleiben außen vor; der gelbe Spieleveteran läuft und hüpfet in horizontal scrollenden Levels. Shacking: Die gelbe Legende im Aller-



Hmm... können wir durch die Palme hüpfen? Wer nachsieht, landet in einer versteckten Bonus-Schatzkammer.



Ich Pac-Man, du Jane: Mit dem Seil schwingt sich der legendäre Spieleheld über gefährliche Fallen.

welts-Jump-and-Run, das nach einen leichten »Wizball«-Einschlag verpaßt bekam. Einmal hüpfend, kommt Pac nicht so leicht zur Ruhe und prallt fröhlich in der Gegend rum, als wär's ein Gummiflummli. Gerettet wird der Eintopf durch verschiedene Extras, zwischen denen Sie mit dem zweiten Feuerknopf wechseln. Manche Hilfen hat man schon zu Beginn einer Stufe; andere müssen in flimmernden Feldern abgeholt werden. Sa kann Pac z.B. kleine Manster abschießen oder ein Seil an die Decke werfen, um Tarzan-gemäß über Fallen zu schwingen. In vielen Levels müssen Hüpfen und Seilschwingen kombiniert werden. Eine dezente Gegner- oder Fallenberührung genügt – schon macht es »Paff!« und Sie fangen wieder zu Beginn des Abschnitts mit einem Leben weniger an. Zum Glück speichert das Programm Ihren Spielstand automatisch. (hl)

heinrich lenhardt

Wer mit Pac-Man Erinnerungen an glückliche Kindheitstage verbindet, in denen man Hausaufgaben-vernachlässigend ganze Labyrinth leer-mampfte, wird erst mal einen Kulturschack erleiden. Der klassische aller Videospiele-Helden wird auf seine alten Tage in einem Jump-and-Run verwurstet, das grafisch unangenehm an die 70er Jahre erinnert. Jenseits erster Grafik-Impressionen und Geflüche über die anspruchsvolle Steuerung entdeckt man dann doch ein paar spielerische Erhellungen. Die

Überwindung diverser Fallen durch den Einsatz der schlaun Extras fordert auch ein bißchen Überlegung. Die Anzahl der Levels ist ganz erklecklich und die fröhliche Musikbeschallung beschädigt etwas für die Frugalgrafik. Trotz Speicher-Kamfort kann der gepfefferte Schwierigkeitsgrad für einigen Gram sorgen. Sa bleibt der Genuß dieses etwas merkwürdigen Pac-Camebacks Joystick-Akrabanten vorhalten, die gutmütig über die grafische Lieblasigkeit hinwegsehen.



pac in time

720 800/486 VGA Super VGA Soundblaster 1500 Master Pro General MIDI 1 CD Audio 1 Hard 1 Joystick

Spieler-Typ
Hersteller
Ca.-Preis
Kopierschutz
Anleitung
Spieltext
Anspruch
Bedienung
Grafik
Sound

Jump-and-Run
Mindscape
DM 90,-
—
Englisch: befriedigend
Englisch: sehr wenig
Für Fortgeschrittene
und Profis
Befriedigend
Ausreichend
Befriedigend

Freies RAM: min. 571 KByte + 128 KByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte
Besonderheiten:
Spielstand wird gespeichert.
Wir empfehlen:
386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



MultiMedia



Soft

Computerspiele

**Online - Cafe &
Spielebibliothek**

Spielen in gemütlicher Atmosphäre,
die neuesten Games testen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele,
viele Brettspiele vorrätig. Oder
testen Sie Ihr Lieblingsspiel
entfesselt zu Hause. Besuchen Sie
Ihren MultiMedia Soft Laden

Info **Info** **Info**
**Geschäfts- und
Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbstständig
machen? Sie haben Interesse
an Spielesoftware? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für
einen MultiMedia Soft Laden
mit Spielebibliothek und/oder
Online-Cafe. Fordern Sie
schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft

52349 DÜREN, Josef Schregel Str.50

**MultiMedia Soft
finden Sie in:**

08523 PLAUEN
Strobenweg Straße 22
Tel. 03741-440779



NEUI NEUI NEUI
15890 EISENHUTTENSTADT
Furstenberger Straße 50 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURTOER
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4201888

22041 HAMBURG
Wendemannstr. 57 Tel. 040-6528426

NEUI NEUI NEUI
35066 FRANKENBERG
Linnertstraße 2

39112 MAGDEBURG
Hedestraße 5 Tel. 07173-3003146

41236 MONCHENGLADBACH-RHEYDT
Linnestraße 152 Tel. 02166-43551

NEUI NEUI NEUI Online Cafe

47441 MOERS
Neuer Wall 2 4 Tel. 02841-21704

48161 MÜNSTER
Wissler Straße 48 Tel. 0251-524001

49078 OSNABRÜCK
Marktstraße 82 Tel. 0541-434762

50825 KÖLN
Algenstraße 11 Tel. 0221-5606303

53064 AACHEN
Gallstraße 2 Tel. 0241-33199

52249 ESCHWEILER
Engelstraße 21 Tel. 02403-15783

52349 DÜREN, Online Cafe
BATTLETECHZENTRUM

Josef Schregel Str. 50 Tel. 02421-28100

NEUI NEUI NEUI
56564 NEUWIED

Hornstraßen 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM Online Cafe
Zemmerstraße 11 Tel. 07331-17275

51475 MÜNCHEN
Königsplatz Straße 5 Tel. 089-7456058

96052 BAMBERG
Untere Königsr. 10 Tel. 0951-202210

99084 ERFURT
Meisenbergstraße 20 Tel. 0361-5621658

Magdeburger Allee 145 Virtuality Cafe

MultiMedia Soft BÜRO
52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Zwei Wege, die Welt zu retten...



Ysanne ANDROPATH

JACK T. LADD

IN
guilty

Ein Supermacho

Eine radikale Feministin

Eine Alieninvasion...

...und kein Ringrichter



PC

PC CD



WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH



Die Gablins sind tot, es lebe Waadruff! Kaktel Visians neuer Adventure-Held zieht alle Animations-Register: Hachauflösend kommt er dem sagenhaften Schnibble auf die Schliche.

Ein dralliger Name macht natürlich nicht automatisch ein gutes Spiel. Doch angesichts des chronischen Phantasiemangels bei schlichten Programmtiteln wie »Der Bauläwe« oder »Das Amt« (warum nicht gleich »Das Spiel«?) ist man für jeden halbwegs saftigen Beitrag dankbar. Und wenn der Bäsewicht mit dem liebevollen Rufnamen »Obersack« im Intra einen Teddybaren kalblütig mit Blei vollpumpt, klatschen Freunde des Skurrils dankbar in die Hände. Originalität! Humar! Angesichts der Trantütigkeit manch anderer Spielebemühung wischt man sich dankbar eine Träne aus dem Augenwinkel.

Die blumige Namenskreation »Waadruff and the Schnibble of Azimuth« könnte für Alpträume beim Verkaufspersonal im Einzelhandel sorgen (»Ich hätte gerne dieses Spiel mit dem Schnibble...«). Viel gewichtiger als solche silbenreichen



Mit dem rechten Mausklick öffnen Sie Waadruffs Inventar: Welcher Gegenstand läßt sich in der Taverne sinnvoll einsetzen?



Schlurp: Der Mutant saugt unseren Helden mit dem Strahlhalm auf – das gibt dicke Backen...

Verrenkungen wiegt die Tatsache, daß es sich hier um das brandneue Werk der Macher von »Gablins« handelt. Nachdem diese Denkspiel-Adventure-Reihe mit dem dritten Teil in einer kreativen Sackgasse mündete, ließen sich Mariel Trumis und ihre Jungs etwas Neues einfallen. »Waadruff« wurde speziell für CD-ROM entwickelt, läuft nur unter Windows (keiner weiß, warum...) und bietet hachauflösende Super VGA-Grafik. Wesentlicher Segen der CD: Bildschirmtexte gehören der Vergangenheit an; fast alle Beschreibungen und Kommentare ertönen als deutsche Sprachausgabe. Dabei hat man sich bei der Übersetzung redlich bemüht: passend zu ihrem skurrilen Äußeren quatschen die einzelnen Charaktere mit allerlei witzigen Akzenten und teilen fleißig flapsige Bemerkungen aus.

Dachwer ist eigentlich Woodruff? Wir befinden uns in einem

bizarren Zeitalter, lange nach den Atomkriegen auf der Erde. Die Menschen wagen sich allmählich wieder aus ihren Höhlen heraus und staßen auf die Buzuk; freundliche Mutanten, die prompt unfreundlich unter-



Manche Räume haben Überlänge; der Bildschirm wird dann gestrallt



Woodruff erfährt neue Frequenzen, um Sendungen auf seinem Mini-Fernseher zu empfangen



Auszug aus dem wunderprächtigen animierten Intro: Papa Azimuth wird entführt und Klein-Woodruffs Teddybär durchlächert... Obersack, du sollst büßen!

eine Person oder ein Objekt anklicken, entscheidet das Programm automatisch, welche Aktion jetzt sinnvoll ist: ansprechen, aufheben oder benutzen. Das Puzzledesign gerät so zwangsläufiger Weise schlicht; andererseits muß man sich nicht mit Verbménüs herumalben. Klicken Sie einen Gegenstand im Inventar an, mutiert dieser zum Mauszeiger. Damit nun auf das Objekt klicken, mit dem er benutzt werden soll – so einfach geht das. Bei Dialogen haben Sie keine Wahl zwischen mehreren Antworten. Man sollte es sich aber zur Angewohnheit machen, andere Personen solange anzupat-

schen, bis sich deren Aussagen wiederholen.

Die Zeichentrick-Animationen, für die schon die Goblins-Titel berühmt waren, kommen hochauflösend noch besser zur Geltung. Jede Aktion ist ein Augenschmaus; die Liebe zu Cartoon-Scherzen wird sogar im Hintergrund ausgelebt. Aus dem Fluß erhebt sich ein U-Boot-Periskop, in einer Kneipe seilt sich der Kellner von der Decke ab, bei einem Häuschen öffnet sich die Tür und der Bewohner gähnt in die Runde. So putzig die gesammelten ständig bewegte Trickwände aussieht, so hartnäckig keimt manchmal der Wunsch nach einer Ausschalt-Option für diese Hintergrundaktivitäten im Anwenderherzen. Jede Animation wird mit einem kurzen, aber vernehmlichen »Surr!« von CD nachgeladen, was den Spielfluß immer wieder für ein Sekündchen oder zwei stocken läßt.

Drei Icons am oberen Bildrand runden die Abteilung »Bedienung« ab. Eines dient zum Aufrufen des Inventars (praktisch, falls die rechte Maustaste klemmt...), das zweite zum Speichern und Laden von Spielständen. Icon Nummer 3 verortet hämisch die bis dato investierte Netto-Spielzeit – da weiß man wenigstens, wie lange man schon wieder var Woodruff saß, statt in ehrbaren Windows-Anwendungen zu waten. Im Gegensatz zu einigen Goblins-Teilen erfolgt das Lösen der Puzzles nicht linear Raum für Raum. Wie bei einem »richtigen« Grafik-Adventure sind von Anfang an mehrere Schauplätze zugänglich. Der Einsatz von Gegenständen entspringt mitunter Logik und gesundem Menschenverstand; des



Die Gespräche mit Typen wie dem »traurigen Buzuk« erklingen als witzige deutsche Sprachausgabe

heiarich lenhardt

Das neue Rezept von Kaktel Vision bietet spielerisch kein Fitzelchen Innovation: Ein wenig Goblins hier, Aufpolierung mit Super VGA da; schließlich würzte man das Süppchen mit verschrabener Sprachausgabe. Wie gehabt klicken Sie allerlei Merkwürdigkeiten ins Inventar und setzen diese mal gezielt, mal von Verzwiefelung getrieben auf gut Glück ein. Wa man bei anderen Adventures jetzt stirnrunzelnd Verdruß aufbauen würde, zieht

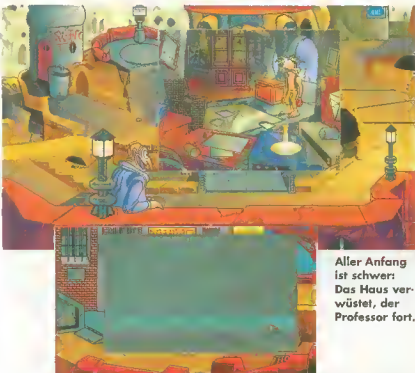
sich Woodruff gut aus der Affäre. Die Puzzles an sich mögen schlicht gestrickt sein; Story und Animationen schnibbeln umsa mehr erquickende Einfälle bei. Die Sache hat Witz, Farnat und Stil. Dem Charme-Bonus sei Dank ein überwiegend erquickliches Programm aus der Kaktel-Küche; recht wahl-schmeckend, wenn auch für Adventure-Experten nicht sonderlich nahrhaft. Man guckt halt zu gerne hin...



im wettbewerb

Nach witziger als Waadruff schlägt sich der fiese Hafnarr Malcolm durchs Adventure-Leben: Kyrandia 3 ist immer noch unser liebstes Abenteuer der letzten Monate. Superbe Animationen, gediegene Komplexität, eine steife Märchenhandlung und reichlich rätselhafte Rätsel zeichnen hingegen die jüngste King's Quest-Episode auf. Waadruff überholt seinen Stiefvater Goblins 3 durch technische Verbesserungen; die Puzzles sind zudem weniger unfair. Und wazu haben wir Presumed Guilty in diese Liste gebeten? Als abschreckendes Beispiel dafür, daß ein Adventure, das kamisch sein soll, nicht unbedingt kamisch sein muß. Humar, bei Fuß!

| | |
|-------------------|----|
| Kyrandia 3: | |
| Malcolm's Revenge | 80 |
| King's Quest 7 | 76 |
| WOODRUFF | 73 |
| Goblins 3 | 67 |
| Presumed Guilty | 40 |



Aller Anfang
ist schwer:
Das Haus ver-
wüstet, der
Professor fort

Schöner speichern: Das Programm schlägt automatisch sinnvolle File-Namen vor.

äfteren hilft hingegen nur Durchprobieren weiter. Der Abgedrehtheits-Grad der Puzzles ist aber nicht so verheerend wie zuletzt bei Goblins 3.

Als wertvolles Instrument benutzt Waudruff immer wieder eine Art Taschentelefon, mit dem er verschiedene Regionalnalken empfangen kann – alleine der Wetterbericht ist eine Schau für sich. Auf diesem Gerät hinterließ Adaptivpapa Azimuth auch eine Nachricht für seinen Sprößling: verbunden mit dem guten Tip, in der Ratlich-Bar nach einem Informanten Ausschau zu halten. Nachdem er lesen gelernt hat, kann unser Held zudem die praktischen Lifte innerhalb der Stadt benutzen. Im Wauwau-Club unterhält er sich gepflegt mit einem Papagei namens Karl-Heinz und macht die Erfahrung, daß der »Club für gutes Benehmen« eine strenge Kleiderordnung pflegt...

(hl)



woodruff and the schnibble of azimuth

286 386/486
 VGA Super VGA
 Soundblaster S Blaster Pro
 General MIDI CD Audio
 Maus Joystick

| | |
|---------------|-------------------------------------|
| Spiele-Typ | Adventure |
| Hersteller | Koktel Vision/Siemn |
| Ca.-Preis | DM 120,- |
| Kapier-schutz | - |
| Anleitung | Deutsch; befriedigend |
| Spieltext | Deutsch; gut (auch Sprachausgabe) |
| Bedienung | Gut |
| Anspruch | Für Einsteiger und Fortgeschrittene |
| Grafik | Gut |
| Sound | Befriedigend |

Freies RAM: min. 4 MByte unter Windows 3.1
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
CD-Belegung: ca. 570 MByte

Besonderheiten:
Durchgehend deutsche Sprachausgabe. Windows 3.1 erforderlich.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Windows 3.1 und Maus.



Arctic
Soft

Versandanschrift:
Hindenburgstr. 43
76829 Landau

Bestellannahme:

Mo. - Fr. 9.00-18.30 Mo. - Fr. 19.00-21.00
Sa. 10.00-14.00 Tel.: 0 63 41-8 08 26
Tel.: 0 63 41-8 79 93 Fax: 0 63 41-8 83 32
Str. Delbrück

Ihr starker Partner in Sachen CD-ROM

[illegible]

Hardware*

| | | | |
|------------------------------------|--------|----------------------------------|--------|
| Jaystricks | | Toshiba XM-35D1 B (4-fach Speed) | 675,00 |
| Gravis Phoenix | 269 90 | | |
| Thrustmaster Flight Control Mark 2 | 159 90 | | |
| Thrustmaster Flight Control Pro | 279 90 | | |
| Thrustmaster Weapon Control | 269 90 | | |

CD-RDM

Toshiba XM-35D1 B (4-fach Speed) 675,00

Bei Order bis 12 Uhr Lieferung innerhalb von 48 Stunden falls Artikel auf Lager
 Versand erfolgt im Schachtelkarton. Versandkosten nicht. Zustellung und Nachnahme durch UPS 15,- DM
 Vorkasse 8,- DM alle 250,- DM Postfreie. Postfreie Lieferung. Kunden mit bevorzugt überregionaler Angebot
 freibleibend bis zum Abschluss der Vorlaufzeit. Preis- und Produktänderungen vorbehalten. www.thorn.de
 Teil waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Abheiten jedoch vorbestellt werden. Es gelten die Angaben ADG im Themen
 Drehtisch. ADG ist einlebenslang. ADG ist einlebenslang. ADG ist einlebenslang. ADG ist einlebenslang. ADG ist einlebenslang.

PRESUMED GUILTY

Spieler mit kansasvativem Weltbild sucht Grafik-Adventures zwecks altmadischer Beziehung. Vernachlässigtes Äußeres und unlagische Puzzles kein Hinderungsgrund.

Staatsanwalt: »Hohes Gericht, in meinem Plädoyer darf ich darauf hinweisen, daß die Angeklagten Wiederholungstäter sind: Schon vor gut einem Jahr legten Sie ein ähnlich geartetes Adventure vor, namentlich ein gewisses Innocent!«. (Erregtes Murren im Gerichtssaal). Richter: »Mein

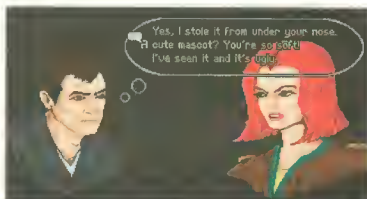
liebes Programmiererteam Divide by Zero, ist es wahr, daß Sie trotz schroffer Kritiken und mäßiger Verkaufszahlen das Spielsystem von besagtem Innocent schamlos und ohne nennenswerte Verbesserungen erneut bemühten, um über die arglose Firma Psygnosis ein Software-Produkt namens Presumed Guilty zu veröffentlichen?«.

An dieser Stelle ziehen sich die Geschworenen der Testjury zur Beratung zurück, doch Wiederholungstäter haben's nicht leicht im Leben. »Presumed Guilty« wandelt traumhaft sicher in den mißratenen Fußstapfen, die letztes Jahr der Vorgänger »Innocent until caught« in den Annalen der Adventure-Historie hinterließ.

Als Held bietet sich wieder der futuristische Kleinkriminelle



Jack und Ysanne verschlägt es auf verschiedene Planeten

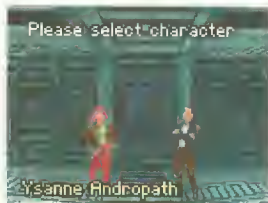


Ihre Einflußmöglichkeiten auf die Dialoge sind ebenso beschränkt wie deren Unterhaltungswert

Jack T. Ladd an. Wer angesichts der Schmierigkeit dieses Charakters verzweifelt, darf – holla-ho, Innovation voraus! – alternativ die Polizistin Ysanne Andropath steuern. Die Story bleibt in groben Zügen gleich, aber die meisten Puzzles sind anders konstruiert. Hat man z.B. den Lösungsweg mit einer

tar geparkt sind. Mit den Kommandos »nehme«, »benutze«, »untersuche«, »gehe zu« und »rede mit« klicken Sie die anvisierten Gegenstände oder Personen an, um eine Aktion auszulösen. Objekte, die wir im Inventar verstaut haben, lassen sich teilweise auch miteinander benutzen. Um die mitunter furchterregend winzigen Details in den Räumen zu erkennen, »meldet« sich der Cursor, sobald Sie mit ihm ein interessantes Objekt streifen. Im Zweifelsfalle sollte man jeden neuen Raum mit dieser Methode erst einmal durchsuchen, um ja nichts zu übersehen.

Die Story bietet eine Mischung aus Science-fiction und nicht immer sonderlich feingeistigem Humor. Nachdem Ysanne den Schurken Jack während der Introsequenz eingesperrt hat, sabotiert dieser das Raumschiff und erzwingt eine Notlandung. Wir machen so Bekanntschaft mit verschiedenen Planeten, einem Zwischendurch-Glücksspiel und – zur allgemeinen Freude – dem Labyrinth-Abschnitt der Kategorie »aus-



Die Wahl einer anderen Spielfigur sorgt für veränderte Puzzles

Spielfigur gelöst, sollte man das Adventure auf jeden Fall mit der anderen Person erneut durchspielen.

Die Bedienung wird wie beim Vorgänger über ein paar mickrige Icons abgewickelt, die am unteren Bildrand links vom Inven-

Es gibt bekanntlich Schauspieler, die nie Kritiken lesen. Wozu auch, man ist ja ohnehin perfekt und will sich nicht so leicht eine Zerrung im sensiblen Gemüt einhandeln. Das Programmerteam Divided by Zero muß in selbstgewählter Isolation an Presumed Guilty gearbeitet haben, denn selbst offensichtliche Paradebälle des Vorgängers finden sich hier wieder.

Angefangen von der nicht mehr PC-gemäßen Grafik bis zum Hang, elementar wichtige Gegenstände in Pixelgröße zu verstecken, reihen sich die Schwächen aneinander. Das Puzzle-Design wurde auch nicht gerade von Loajk heim-


gesucht: Plötzlich darf man einen Gegenstand mitnehmen, der vorher mit »Was willst Du denn damit?« für uninteressant deklariert wurde. Klasse auch das erste Jack-Puzzle, bei dem erst nach dreimaligem Ausführen der richtigen Aktion selbige auch eine Wirkung zeigt.

Andere Adventure-Offenbarungen der letzten Monate wie »Kyrandia 3« oder »King's Quest 7« sind grafisch und spielerisch wesentlich weiter. Presumed Guilty hält man nur mit viel gutem Willen durch: Spurenelemente von Spielspaß verlieren sich in den Weiten des ziemlich einfallslosen Szenarios.



Auf gut Glück das Kammando »Take« probiert – schon ist der Sprengkopf aufgespürt

ufern«. Palazistin und Verbrecher raufen sich zwangsläufigerweise zusammen, was Anlaß zu einigen wundervollen Dislagen ist. Das verbissene Bemühen um Witz und einen bescheidenen Hauch Frivolität ist erkennbar. Irgendwo gibt es sicher einen Männerstammisch, der nach der vieren Lokalrunde über die daraus resultierenden Wartefechte lachen kann. Und befürchten Sie nicht, daß sich Meisterwerke wie »Hey Babe, how are they hanging?« Ihnen nicht erschließen könnten. Unsere Bildschirmfotos stammen nach von der englischen Version, aber Presumed Guilty wird übersetzt in die deutschen Geschäfte kommen. (H)



presumed guilty

→ 206
→ 386/486
→ VGA
→ Super VGA
→ Soundblaster
→ 3.5 Floppy Pro
→ General MIDI
→ CD Audio
→ Maus
→ Joystick

| | |
|--------------|---|
| Spiele-Typ | Adventure |
| Hersteller | Psychonosis |
| Co.-Preis | DM 100,- |
| Kopierschutz | Nervige Handbuch-aufgabe |
| Anleitung | Englisch; befriedigend |
| Spielzeit | Englisch; viel (deutsche Version in Vorbereitung) |
| Bedienung | Befriedigend |
| Anspruch | Für Fortgeschrittene |
| Grafik | Befriedigend |
| Sound | Ausreichend |

Freies RAM: min. 570 KByte
 + 1 MByte EMS
Festplattentemplate: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Wahl zwischen Welt und Hellsin sorgt für zwei verschiedene Lösungswege. CD-ROM-Version mit Sprachausgabe angehängt.

Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Maus.



Faszinierend...

FAIR-PC

(Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Angebot. Wir haben noch mehr zu bieten! ! !)

| Top 25 U.S. Disk | | Top 25 Japanese Disk | |
|---------------------------------------|--------|---------------------------------------|--------|
| 442-Prince & The New Power Generation | 89,995 | 442-Prince & The New Power Generation | 79,995 |
| 443-Dee Dee | 79,995 | 443-Dee Dee | 79,995 |
| 444-Dead & Company | 59,995 | 444-Dead & Company | 79,995 |
| 445-Liquid Tension Experiment | 59,995 | 445-Liquid Tension Experiment | 79,995 |
| 446-Al Quinones | 59,995 | 446-Al Quinones | 79,995 |
| 447-Dee Dee | 59,995 | 447-Dee Dee | 79,995 |
| 448-Battle Born | 59,995 | 448-Battle Born | 79,995 |
| 449-Dee Dee | 59,995 | 449-Dee Dee | 79,995 |
| 450-Dee Dee | 59,995 | 450-Dee Dee | 79,995 |
| 451-Dee Dee | 59,995 | 451-Dee Dee | 79,995 |
| 452-Dee Dee | 59,995 | 452-Dee Dee | 79,995 |
| 453-Dee Dee | 59,995 | 453-Dee Dee | 79,995 |
| 454-Dee Dee | 59,995 | 454-Dee Dee | 79,995 |
| 455-Dee Dee | 59,995 | 455-Dee Dee | 79,995 |
| 456-Dee Dee | 59,995 | 456-Dee Dee | 79,995 |
| 457-Dee Dee | 59,995 | 457-Dee Dee | 79,995 |
| 458-Dee Dee | 59,995 | 458-Dee Dee | 79,995 |
| 459-Dee Dee | 59,995 | 459-Dee Dee | 79,995 |
| 460-Dee Dee | 59,995 | 460-Dee Dee | 79,995 |
| 461-Dee Dee | 59,995 | 461-Dee Dee | 79,995 |
| 462-Dee Dee | 59,995 | 462-Dee Dee | 79,995 |
| 463-Dee Dee | 59,995 | 463-Dee Dee | 79,995 |
| 464-Dee Dee | 59,995 | 464-Dee Dee | 79,995 |
| 465-Dee Dee | 59,995 | 465-Dee Dee | 79,995 |
| 466-Dee Dee | 59,995 | 466-Dee Dee | 79,995 |
| 467-Dee Dee | 59,995 | 467-Dee Dee | 79,995 |
| 468-Dee Dee | 59,995 | 468-Dee Dee | 79,995 |
| 469-Dee Dee | 59,995 | 469-Dee Dee | 79,995 |
| 470-Dee Dee | 59,995 | 470-Dee Dee | 79,995 |
| 471-Dee Dee | 59,995 | 471-Dee Dee | 79,995 |
| 472-Dee Dee | 59,995 | 472-Dee Dee | 79,995 |
| 473-Dee Dee | 59,995 | 473-Dee Dee | 79,995 |
| 474-Dee Dee | 59,995 | 474-Dee Dee | 79,995 |
| 475-Dee Dee | 59,995 | 475-Dee Dee | 79,995 |
| 476-Dee Dee | 59,995 | 476-Dee Dee | 79,995 |
| 477-Dee Dee | 59,995 | 477-Dee Dee | 79,995 |
| 478-Dee Dee | 59,995 | 478-Dee Dee | 79,995 |
| 479-Dee Dee | 59,995 | 479-Dee Dee | 79,995 |
| 480-Dee Dee | 59,995 | 480-Dee Dee | 79,995 |
| 481-Dee Dee | 59,995 | 481-Dee Dee | 79,995 |
| 482-Dee Dee | 59,995 | 482-Dee Dee | 79,995 |
| 483-Dee Dee | 59,995 | 483-Dee Dee | 79,995 |
| 484-Dee Dee | 59,995 | 484-Dee Dee | 79,995 |
| 485-Dee Dee | 59,995 | 485-Dee Dee | 79,995 |
| 486-Dee Dee | 59,995 | 486-Dee Dee | 79,995 |
| 487-Dee Dee | 59,995 | 487-Dee Dee | 79,995 |
| 488-Dee Dee | 59,995 | 488-Dee Dee | 79,995 |
| 489-Dee Dee | 59,995 | 489-Dee Dee | 79,995 |
| 490-Dee Dee | 59,995 | 490-Dee Dee | 79,995 |
| 491-Dee Dee | 59,995 | 491-Dee Dee | 79,995 |
| 492-Dee Dee | 59,995 | 492-Dee Dee | 79,995 |
| 493-Dee Dee | 59,995 | 493-Dee Dee | 79,995 |
| 494-Dee Dee | 59,995 | 494-Dee Dee | 79,995 |
| 495-Dee Dee | 59,995 | 495-Dee Dee | 79,995 |
| 496-Dee Dee | 59,995 | 496-Dee Dee | 79,995 |
| 497-Dee Dee | 59,995 | 497-Dee Dee | 79,995 |
| 498-Dee Dee | 59,995 | 498-Dee Dee | 79,995 |
| 499-Dee Dee | 59,995 | 499-Dee Dee | 79,995 |
| 500-Dee Dee | 59,995 | 500-Dee Dee | 79,995 |

Tel.: 0631-15010
FAX: 0631-15019

[illegible]

Publikaal Dreams A 59,95 / Star Trek n. Generation d 77,27

[illegible]

Lieferung ab DM 250,- Warenwert Versandkostenfrei!
Kostenlose Preisliste anfordern!
**Königstr. 24 (Postfach 1709)
67655 Kaiserslautern**



ALONE IN THE DARK 3

All you Zombies: Vor ein paar Jahren machte Infogrames noch Eindruck mit seinem Action-Adventure »Alone in the Dark«. Bei Teil 3 passiert so wenig Neues, daß es einem fast schon auf den Geist geht.

Ein schrecklicher Gedanke: Man steht alleine im Dunkeln und es fällt einem nichts mehr ein. Für solche gruseligen Momente im Dasein einer Softwarefirma hat uns der liebe Gott das Fortsetzungsspiel beschert. So ist es fast schon eine liebege-
wonnene Tradition, daß in einer kalten Januar-
nacht ein weiteres »Alone in the Dark« in die Re-
gale des örtlichen Software-Händ-
lers geweht wird. Mit dem ersten

Teil revolutionierte Infogrames einst das Genre der Action-Adventures. Durch flüssig animierte Polyongrafik und die Verwendung mehrerer »Kameraperspektiven« in einem Raum hatte der Veteran einen frischen Look. Bei Teil 2 wirkten die Abenteuer nicht mehr ganz so jugendlich-dynamisch und »Alone in the Dark 3« ist noch weniger innovativ als eine bundeskanzlerische Neujahrsansprache.

Der Detektiv-Held sieht sich diesmal in einer Geisterstadt um, die als lauschi-
ge Kulisse für den Dreh eines Wild-
westfilms dienen sollte. Ungebetene
Statisten in Form von echten Gespen-

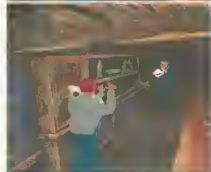
Hoppla, da liegt doch glott ein Gegenstand! Im Inventar werden die Fundsachen dann zwecks späterer Verwendung gehortet.



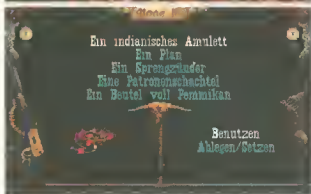
Im Sheriff-Outfit verbannt wir Oudgister hinter Gitter



Zwischendurch sind wir auch mal auf vier Pfoten unterwegs



Das linke Horn mit »verschieben« bearbeiten – schon öffnet sich eine Falltür



stern haben anscheinend die spurlos verschwundene Filmcrew auf dem Gewissen; unser Freund investiert gewohnt stürmisch drauflos. Schon die ersten Sekunden, die ihn in den Saloon des umheimlichen Fleckens treiben, demonstrieren das bekannte Grafiksystem. Alle paar Schritte wird die Betrachterperspektive gewechselt, was zum einen für eine ungewöhnliche, filmähnliche Anmutung, zum anderen aber auch für latente Unübersichtlichkeit sorgt. Mit den Cursor-tasten lassen wir unseren Schnüffler herummarschieren; per Tastendruck erscheint ein Menü mit Inventar und Aktionsmöglichkeiten. Drei Tätigkeiten stehen zur Wahl, die durch Druck der Leertaste ausgelöst werden: »öffnen/untersuchen«, »bewegen« und »kämpfen«. An wenigen Stellen kommt als viertes Verb noch »springen« dazu. Außerdem lassen sich Gegenstände, die vorher aufgesammelt wurden, über dieses Menü benutzen.

Mit dem Aufspüren nützlicher Objekte und der Erledigung absurer Puzzles ist es nicht getan. So mancher Geist läßt sich nur durch rahe Gewalt exorzieren; Ihre Geschicklichkeit ist entsprechend gefordert. Durch gutgezielte Faust- und Fußtritte ist das spukende Personal durchaus zu beein-



im Wettbewerb

Einsam ragt allenfalls Little Big Adventure heraus, aber nicht das 3. Alone in the Dark-Programm. Der Action-Adventure-Rivalen van Adeline und Electronic Arts ist bei Grafik, Sound, Steuerung, Story und Spannung klar überlegen. Nur ein etwas frustiges System beim Speichern des Spielstands dämpft die Isometrie-Euphorie. Alone 3 rutscht sogar knapp hinter Ecstasia, einem weiteren engen Verwandten. Dieser Psygnosis-Titel hat zwar auch seine Design-Macken sowie reichlich Frust-Potential, sieht aber wesentlich besser aus und bietet die interessantere Story. Alone Teil 2 wird für 1995 um 5 Prozentpunkte abgewertet, ist aber motivierender als die jüngste Folge. Vernachlässigbar: Care Designs harmloses Heimdall 2.

| | |
|----------------------|----|
| Little Big Adventure | 82 |
| Alone in the Dark 2 | 72 |
| Ecstasia | 69 |
| ALONE IN THE DARK 3 | 67 |
| Heimdall 2 | 65 |

drucken; besser noch, wir haben eine geladene Waffe im Gepäck. Sofern die Zielerichtung stimmt, können aus sicherer Distanz blaue Bahnen abgefeuert werden. Die Monster sind indes auch gut bewaffnet – mit Schrecken denken wir an die nahezu unbesiegbaren Schrafflitten-Hasardeure von Teil 2 zurück. Infragames erlaubt diesmal gnädigerweise eine Feinjustierung des Action-Schwierigkeitsgrads. Sie können die Lebensenergie von Held und Gegnern in drei Stufen einstellen. Wer Adventures pur bevorzugt, wird trotzdem fluchen: Viel Geballer und Echtzeit-Hektik sorgen für Aufregung; wenigstens lässt sich der Spielstand jederzeit speichern.

Das Geisterstadt-Szenario sieht ja ganz manierlich aus, aber technisch hat das Grafik-System seit Alone Teil 1 keine großen Fortschritte gemacht. Was seinerzeit für Furore sorgte, wirkt heutzutage etwas angestaubt. Die eckigen Spielfiguren sehen gegenüber den sanft gerundeten Polygon-Helden aus »Ecstasia« zu kantig aus; auch van der Eleganz des Super-VGA-Konkurrenten »Little Big Adventure« ist Alone 3 eine ganze Ecke entfernt.

Als erster Teil der Serie wurde Alone in the Dark 3 für CD-



Wenn er fällt, dann dampft er: Nur mit genauen Sprüngen kommt unser Held heil über den Lavasee.

ROM entwickelt. Das Programm schrappst sich komplett auf ihre Festplatte, aber die Musikuntermalung wird in Form von CD-Audio-Daten vom Silberling gelesen. Egal, wie gut ihre Soundkarte ist: Die CD-Musik klingt natürlich tadellos und wurde nett auf Stereo abgemischt. Der gute alte Soundblaster wird lediglich benötigt, um Effekte wie Schußgeräusche über den CD-Klangteppich zu legen. Im Spielverlauf sammeln Sie verschiedene Waffen ein, entdecken durch Lektüre etlicher Schriftstücke das Geheimnis der Geisterstadt und werden auch mal verwandelt. In einer kleinen Reinkarnations-Szene mutiert der Held vorübergehend zum Puma und muß für seinen spirituellen Indianerfreund eine Sondermission lösen.



Zwei neue Features: Einstellbarer Action-Schwierigkeitsgrad und Übersichtskarte der Marke »Wa bin ich?«

heinrich lenhardt

Schon vor Vallengung von Alone in the Dark 2 sollte sich ein Teil des Designteams ab und gründete die Firma Adeline, welche uns kürzlich »Little Big Adventure« bescherte. Das waren offensichtlich die kreativeren Köpfe, denn während Little Big Adventure eine echte Fortentwicklung des Genres darstellt, tritt Alone in the Dark mit Teil 3 auf der Stelle.

Das unbefahene Gestopfe des eckigen Helden wirkt nicht mehr zeitgemäß; die Ausprobier-Puzzles wurden eher schlechter als besser. Alleine das Aufspüren der Gegenstände ist strapazös: Mal erwischt man ein Objekt nur bei millimetergenauem Überwachen; dann ist wieder

sekundenlanges Verharren in »suchen«-Position nötig, um etwas zu entdecken. Auch der Geisterstadt-Story düstet die Einfallslasigkeit aus allen Poren – vor den müden Gespenster-Revalvermännern fürchtet sich nicht mal Lieschen Müller.

Komplexität und Geheimnisse (»...was liegt hinter der verschlossenen Tür?«) sorgen wenigstens dafür, daß die Motivation nicht gänzlich dahinsiecht. Liebhaber der ersten Folgen des Grusel-Melodrams werden auch von diesem Auf- und Ab nicht enttäuscht sein. Aber State of the art ist das Zombie-Recycling nicht mehr: Wer höhere Ansprüche stellt, kauft lieber Little Big Adventure.



alone in the dark 3

→ 286 → 386/486 → VGA → Super VGA → Soundblaster → S'Blaster Pro → General MIDI → CD-Audio → Mouse → Joystick

| | |
|--------------|---|
| Spieler-Typ | Action-Adventure |
| Hersteller | Infragames |
| Ca.-Preis | DM 120,- |
| Kopierschutz | – |
| Anleitung | Deutsch; gut (auch etwas Sprachausgabe) |
| Spieltext | Befriedigend |
| Bedienung | Für Fortgeschrittene |
| Anspruch | Befriedigend |
| Grafik | Gut |
| Sound | Gut |

Freies RAM: min. 585 KByte + 2,5 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 35 MByte
CD-Belegung: ca. 35 MByte + rund 1 Stunde CD-Audio-Musik.

Besonderheiten: Schwierigkeitsgrad für die Action-Sequenzen einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM.



DIE SAGE VON NIETOOM

Eine deutsche Newcamer-Truppe veröffentlicht ihr erstes Spiel. Und siehe da: Ein Grafikadventure ist's geworden – also mal etwas ganz anderes.

Ihr armer alter (aber eigentlich kerngesunder) Großvater ist plötzlich verstorben. Seine letzten Worte erinnerten Sie an frühere Zeiten und die vielen gar wunderbaren Geschichten, die er zu erzählen geruhte: Von fernem Ländern und großen Abenteuern; außerdem von Toren, welche diese Welt mit dem Sagenland Nietoom verbinden. Als er sich dann mit einem geröchelten „Es ist das Haus!“ von Ihnen verabschiedet, sind Sie genügend motiviert, im Damizil des Verstorbenen herumzuschüffeln und nach dem wahren Grund für das Ableben Ihres Opas zu suchen.

»Die Sage von Nietoom« ist ein typisches Grafik-Adventure, in dessen Räumen Sie mausschwingend auf Gegenstände-Suche gehen. Allerdings gibt es kein Scrolling, jeder Raum wird einzeln nachgeladen. Dabei kann es schon mal vorkommen, daß Sie den Bildschirm nach links verlassen und den nächsten Raum wiederum von links betreten – ein

Filmhachsul-Student würde für derartige Schnitzer von seinem Tutar verbannt werden. Dafür wechselt

Diese finstere Gestalt will uns nicht weiterhelfen



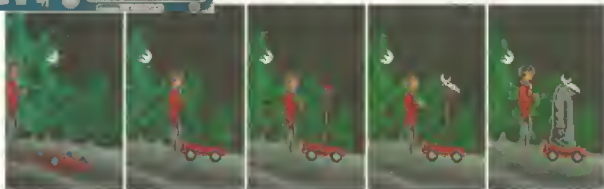
Hier ist unser Held von oben zu sehen

Autsch! Wer hat die Mausefalle im Regal versteckt?

die Perspektive häufig: Mal sieht man seine Spielfigur von vorne, dann von schräg oben – und im nächsten Raum gar nicht, weil hier quasi die Ich-Perspektive verwendet wird,

angedeutet durch den eigenen Schatten am Boden. Die Grafik kann trotz einiger netter Bilder nicht überzeugen: Viele Gegenstände sind als solche nicht erkennbar und können nur deshalb entdeckt werden, weil man freundlicherweise eine Textbeschreibung erhält, wenn sich der Mauszeiger über dem Objekt befindet. Das artet dann in die gefürchtetste Routineübung eines Adventure-Spielers aus: Zeilenweise den Bildschirm per Maus »abzuarbeiten«, um auch wirklich alles zu bemerken, was in der Grafik versteckt ist. Aufgenommene Gegenstände können nicht mehr abgelegt werden, außerdem scheint den Programmierern der seit längerem geltende Standard, das Inventar grafisch darzustellen, nicht genehm gewesen zu sein: Sie scrollen durch eine schräge Textliste, um Ihre Habseligkeiten zu überblicken oder einzusetzen.

Viele Aktionen werden ebenso schнадrig wie unglaubwürdig abgelehnt: Man möchte einen Schirm nehmen (»Es regnet nicht!«), oder einen Kalender (»Den lasse ich besser hängen!«). Diese häufigen Das-



Geist Marke Eigenbau: Ob diese Konstruktion jemanden erschrecken wird?

Groß und technisch kann ich Nietoom nicht so ganz überzeugen, irgendwie hafter dem Genzen des unsichtbaren Prädiat »semi-professionell« on. Das heißt nun belleibe nicht, daß dieses Adventure keinerlei Spaß machen würde: Wer sich an mehreren logisch-schwächen und Unzulänglichkeiten nicht stört, bekommt solide Standardkost in etwa 100 verschiedenen Räumen geboten. Mich nerven aber die vielen kleinen Frustrationen: Weshalb finde ich einen Eisenkessel, der nicht ins Schloß der herumstehenden Eisenruhe paßt? Worum bewegt sich

in einem Raum auf gar unheimliche Weise ein Fensterladen (oder sind es Schranktüren?), die ich aber nicht anklicken oder sonstwie untersuchen kann? Und aus welchem Grund schreibt man mir vor, den Kühlschrank wieder zu schließen, wenn ich ihn doch offen lassen möchte? Angesichts der momentanen Flut von guten Grafikadventures läßt sich das Probieren von Nietoom aber trotzdem vorsichtig empfehlen. Es bietet einige schwierige Rätsel und eine nicht völlig uninteressante Handlung; außerdem ist es vollständig in Deutsch gehalten.

darfst-Du-nicht-tun-Kommentare zehren an der Motivation. Zudem wird der Spieler des öfteren bevormundet: Ob er nun die Haustür öffnet, den Kühlschrank oder einen Wasserhahn – nach kurzer Zeit gibt die Spielfigur einen Kommentar von sich, der jede disziplinierte Mutter entzücken würde, und revidiert die Aktion wieder. Schließlich könnte ein Tier ins Haus kommen, der Kühlschrank abtoben oder das Spülbecken überlaufen...

Ansonsten kloppt die Kombination von Gegenständen mühe-los, wenn auch ein wenig umständlich: Das »Öffnen«-Icon angeklickt, dann z.B. eine Kiste, nun das »&«-Symbol und schließlich den richtigen Schlüssel im Inventar. Schon hat man den Befehl »Öffne die Kiste mit dem Schlüssel« gebildet und kann diesen durch erneuten Klick ausführen. Einige der Puzzles sind erfreulicherweise recht komplex, so muß man z.B. eine Art Geist bosteln, um eine finstere Gestalt zu erschrecken: Also den herumliegenden Spielzeugwagen umdrehen, einen Besen hineinstecken und den Mantel darüberstülpen. Doch wie befestige ich nun oben noch den Schädel? (la)

sage von nietoom

Speile-Typ Adventure

Hersteller 4th Generation

Ca.-Preis DM 70,-

Kopierschutz DM 70,-

Anleitung Deutsch: befriedigend

Spieltiefe Deutsch: befriedigend

Anspruch Für Fortgeschrittene und Profis

Bedienung Befriedigend

Grafik Ausreichend

Sound Befriedigend

Freies RAM: 580 KByte + 1 MByte EMS

Festplattenplatz: ca. 0,5 MByte

CD-Belegung: ca. 20 MByte

Besonderheiten: Unterschiedliche Perspektiven in den verschiedenen Räumen.

Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM, Maus und VGA.

Systemanforderungen:

- 286 / 386 / 486
- VGA
- Super VGA
- Soundblaster
- 5-Wertig Pro
- General MIDI
- CD Audio
- Maus
- Joystick

52

MACHEN SIE IHREM PC BEINE !

mit den richtigen Power-Komponenten von MEDIA^{pro}

PROZESSOREN

Erhöhen Sie die Rechenleistung Ihres Systems durch Austausch des Prozessors. Wir helfen Ihnen eine ausführliche Installationsanleitung.

| | | | | | |
|------------|-------|--------------|-------|------------------|-------|
| AMD DX2-66 | 349,- | Intel DX2-66 | 349,- | Intel OX4-100 | 699,- |
| AMO OX2-80 | 399,- | AMD DX4-100 | 499,- | Prozessor Kühler | 29,- |

Ihren alten 486 Prozessor nehmen wir in Zahlung !

MAINBOARDS

Wir helfen Ihnen hochwertige Mainboards für alle Prozessortypen. Bei unseren 486er VLB Boards können Sie 4 oder 5 SIMM-Slots eine 2. MB oder 4 MB verwenden und zusätzlich mit einem PS/2 SIMM, welches bei allen PCI und Pentium Rechnern benötigt werden. Alle Boards haben einen ZIP-F-Socket, der den kinderleichten Austausch des Prozessors ohne Werkzeug ermöglicht.

DX2 / DX4 POWER

| | |
|---|-------|
| DX2-80MHz VLB mit Prozessor und Kühler | 569,- |
| DX2-80MHz PCI & VLB mit Prozessor und Kühler | 649,- |
| DX4-100MHz VLB mit Prozessor und Kühler | 749,- |
| DX4-100MHz PCI & VLB mit Prozessor und Kühler | 799,- |

PCI PENTIUM-90 POWER

Intel Pentium-90MHz PCI High-Performance Mainboard

Leistungsmerkmale:
Intel Neptune Chipset, 3 PCI und 5 16-Bit ISA Steckplätze, PCI IOE Controller für enhanced IOE Festplatten, IOE Controller für standard IOE Festplatten,
somit insgesamt 4 Festplatten direkt anschließbar,
Floppy-Controller, 2 serielle Schnittstellen mit high-speed FIFO, 1 enhanced parallel-Port, 2 IFF-Socket für Prozessor, bestückbar mit PS/2 SIMMs

DOOM, U.S. Navy Fighters, Under A Killing Moon und alle hochauflösenden 3D-Spiele werden zu wahren Freude !

Hammerpreis Incl. PENTIUM 90 Prozessor (neue Version) und Kühler

1899,00

FESTPLATTEN

| | |
|--|-------|
| MAXTOR 530MB enhanced ide, 12ms | 449,- |
| QUANTUM Maverick 540MB enhanced ide, 11ms | 519,- |
| QUANTUM Lightning 730MB enhanced ide, 10ms | 659,- |

CD-ROM

| | |
|--|-------|
| MITSUMI FX-400 (4-fach speed), st-bus | 399,- |
| TOSHIBA XM3501b (4-fach speed), SCSI-2 | 679,- |

SOUNDKARTEN

| | |
|--|-------|
| CREATIVE LABS SoundBlaster 16 ASP Multi-CD | 299,- |
| CREATIVE LABS SoundBlaster AWE 32 ASP | 599,- |
| TERRATEC Sound System Gold 16 | 199,- |
| TERRATEC Sound System Maestro 16 | 399,- |
| TERRATEC Sound System Maestro 32 | 699,- |
| TERRATEC Wave System | 199,- |
| TERRATEC Professional Wave System | 499,- |

GRAFIKKARTEN

Sie besitzen bereits ein modernes Mainboard und einen 486 Prozessor mit mehr als 40MHz, und trotzdem läuft Ihr Windows langsam und 3D-Spiele ruckeln? Dann sollten Sie eine der folgenden Power-Grafikkarten einbauen !

| | |
|--|--------|
| Cirrus Logic Accelerator, 1MB, ISA-Bus | 149,- |
| Cirrus Logic Accelerator, 1MB, für VLB Rechner | 189,- |
| ET4000/V321 Karte, 1MB, für VLB Rechner | 199,- |
| MIRO 205D, 64-Bit, 2MB, 100Hz, VLB oder PCI | 499,- |
| MIRO 205V, wie 205D - mit 2MB VRAM, VLB oder PCI | 599,- |
| MIRO 405V, 4MB VRAM, die Power-Karte für CAD und Windows | 1549,- |

Ausserdem bei MEDIA^{pro}:

komplette High-End PCs - nach Ihren Anforderungen konfiguriert

MEDIA^{pro}

Versand per Nachnahme zzgl. 20,- Versandkosten
oder per Vorkasse (Scheck) Versandkostenfrei
Rheinl. 116-120 47798 Krefeld
Tel.: 02151/28032 Fax: 02151/803219

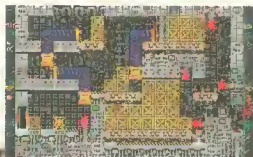
Bürozeiten, MO-FRI 9:00-13:00 Uhr und 14:00-18:00 Uhr Freitag nur bis 16:00 Uhr

BOPPIN'

Befreit das Böse! Helft den Halunken! Schützt die Schurken! Denn ohne Gegner machen Computerspiele einfach keinen Spaß.

Yeek und Boik leben in der Videowelt und haben ihren Spaß – bis eines Tages aus allen Videospielen sämtliche Gegner verschwunden sind. Im Zeitalter der »Political Correctness« hat Teddybär Hunnybunz alle Bösewichte eliminiert und die Spielwelten auf lieb, nett und völlig gewaltfrei umgestaltet. Die maralische Gehirnwäsche hat nur einen Haken: Ohne Bösewicht macht höchstens »Tetris« Spaß, alle anderen Spiele sind sterbenslangweilig geworden. Yeek und Baik ziehen deshalb ihre Sonnenbrillen an und machen sich auf den Weg, die Bösen zu befreien. Der Teddy hat die Schurken in Blöcke pressen lassen und diese über 160 Levels verstreut. Mit neuen Steinen, die Sie gegen jene Blöcke werfen, können Sie diese »boppen«: Gleiche Steine verschwinden und wenn man bestimmte Muster legt, wird auch der gefangene Unhold befreit. Die Flugbahnen der diagonal geworfenen Steine folgen dabei dem Reflexionsgesetz, werden aber durch Deflektoren, Wände, Röhren und andere Bauelemente beein-

Einige der Spiele-Paradien in Boppin': Ultima 3, Pac Man, Arkanoid und Vektor-Gratik.



Diffizil: Die beiden unterschiedlichen Kistentypen müssen vorsichtig abgeräumt werden.



Vorsicht mit den Computern – der Amiga darf nicht gegen einen Atari stoßen! (Da werden Erinnerungen an die späten 80er wach).

flußt. Wenn ein geworfener Stein aus dem Bild verschwindet oder einen nicht kompatiblen Stein trifft, verliert der Werfer einen Energiepunkt. Nach fünf Punktverlusten ist dann auch ein Bildschirmleben futsch. Freiwillig von vorne beginnen sollten Sie, falls der Stein in eine Endlosschleife wandert, denn einen neuen Block zum Werfen erhalten Sie erst, wenn sich nichts mehr auf dem Spielfeld bewegt. Zum Glück gibt es keine Zeitlimits, aber einen unendlichen Vorrat an Spielsteinen. Hat man die 40 Levels einer Episode durchgespielt, folgt noch ein Duell mit einem Mitglied der Teddy-Familie, das action-orientiert ist.

Neben einer kostenlosen Shareware-Version mit 40 Stufen gibt es »Boppin'« in zwei Fassungen: eine preiswerte 80-Level-Version und die vorzuziehende 160-Level-Version, welche außerdem einen Editor für eigene Spielfelder, einen Zwei-Spieler-Modus und andere Extras enthält. In Deutschland wird nur die zweite Fassung angeboten. (bs)

boris schneider

Ideen haben die Programmierer wirklich gehabt: Der grafische Look von Boppin' ändert sich von Level zu Level. Seien es Software-Paradien oder hypnotisch abstrakte Muster – hier spielt das Auge immer mit. Schade nur, daß man diesen Einfallersreichtum beim Leveldesign vermißt. Den grundsätzlichen Dreh hat man nach 15 Runden raus und dann spielt sich Boppin' eine ganze Zeit lang ziemlich mechanisch.

Einsteiger müssen sich in den ersten Levels allerdings an die Art und Weise gewöhnen, wie das Programm bestimmt, ab

eine Steingruppe eliminiert wird. Sa manche offensichtliche Lösung funktioniert doch nicht, weil nur der direkt angestoßene Stein zählt. Erst in der dritten und vierten Episode stößt man auf Levels, die das Köpfchen richtig beanspruchen und nicht nur auf Flüchtigkeits-Fehler haften. Einen Hauch mehr Spielelemente, ein paar Stufen aus der langweiligen Mitte entfernen, richtige Musik (anstelle des selbst auf General Midi grausamen Gedudels) und Boppin' hätte das Zeug zum Kult-Denkspiel.



boppin'

→ 286 / 386 / 486 / VGA → Super VGA → Soundblaster → 5.25 Floppy Pro → General MIDI → CD Audio → Mouse → Joystick

Spieler-Typ
Hersteller
Ca.-Preis
Kopierschutz
Anleitung
Spieltext
Anspruch

Denkspiel
Apogee
DM 70,-
—
Englisch; ausreichend
Englisch; wenig
Für Einsteiger und
Fortgeschrittene
Befriedigend
Ausreichend

Freies RAM: min. 2 MByte
Festplattenplatz: ca. 2 MByte
Besonderheiten:
Level-Editor, Zwei-Spieler-Modus.
Shareware-Version mit 40 Levels
erhältlich.
Wir empfehlen: 386er (min. 25
MHz) mit 4 MByte RAM und Joy-
stick.

Bedienung
Grafik
Sound



KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • **LÄNE** (je 15,-) • **NLEITUNGEN/SAMMELBÄNDE** (je 25,-)

| | | | |
|--------|-----------------------|--|-----|
| 730101 | Wm. A. Sweeney | | |
| 188 | Art. & Science | | A |
| 714 | Gravel | | U P |
| 189 | Gravel | | A |
| 190 | Adventure of Link | | A |
| 191 | Atmos. Beadly - City | | P |
| 192 | Atmos. Beadly - Ring | | P |
| 193 | Atmos. Beadly - Chain | | P |
| 194 | Beadly - Chain | | P |
| 195 | Beadly - Chain | | P |
| 196 | Beadly - Chain | | P |
| 197 | Beadly - Chain | | P |
| 198 | Beadly - Chain | | P |
| 199 | Beadly - Chain | | P |
| 200 | Beadly - Chain | | P |
| 201 | Beadly - Chain | | P |
| 202 | Beadly - Chain | | P |
| 203 | Beadly - Chain | | P |
| 204 | Beadly - Chain | | P |
| 205 | Beadly - Chain | | P |
| 206 | Beadly - Chain | | P |
| 207 | Beadly - Chain | | P |
| 208 | Beadly - Chain | | P |
| 209 | Beadly - Chain | | P |
| 210 | Beadly - Chain | | P |
| 211 | Beadly - Chain | | P |
| 212 | Beadly - Chain | | P |
| 213 | Beadly - Chain | | P |
| 214 | Beadly - Chain | | P |
| 215 | Beadly - Chain | | P |
| 216 | Beadly - Chain | | P |
| 217 | Beadly - Chain | | P |
| 218 | Beadly - Chain | | P |
| 219 | Beadly - Chain | | P |
| 220 | Beadly - Chain | | P |
| 221 | Beadly - Chain | | P |
| 222 | Beadly - Chain | | P |
| 223 | Beadly - Chain | | P |
| 224 | Beadly - Chain | | P |
| 225 | Beadly - Chain | | P |
| 226 | Beadly - Chain | | P |
| 227 | Beadly - Chain | | P |
| 228 | Beadly - Chain | | P |
| 229 | Beadly - Chain | | P |
| 230 | Beadly - Chain | | P |
| 231 | Beadly - Chain | | P |
| 232 | Beadly - Chain | | P |
| 233 | Beadly - Chain | | P |
| 234 | Beadly - Chain | | P |
| 235 | Beadly - Chain | | P |
| 236 | Beadly - Chain | | P |
| 237 | Beadly - Chain | | P |
| 238 | Beadly - Chain | | P |
| 239 | Beadly - Chain | | P |
| 240 | Beadly - Chain | | P |
| 241 | Beadly - Chain | | P |
| 242 | Beadly - Chain | | P |
| 243 | Beadly - Chain | | P |
| 244 | Beadly - Chain | | P |
| 245 | Beadly - Chain | | P |
| 246 | Beadly - Chain | | P |
| 247 | Beadly - Chain | | P |
| 248 | Beadly - Chain | | P |
| 249 | Beadly - Chain | | P |
| 250 | Beadly - Chain | | P |
| 251 | Beadly - Chain | | P |
| 252 | Beadly - Chain | | P |
| 253 | Beadly - Chain | | P |
| 254 | Beadly - Chain | | P |
| 255 | Beadly - Chain | | P |
| 256 | Beadly - Chain | | P |
| 257 | Beadly - Chain | | P |
| 258 | Beadly - Chain | | P |
| 259 | Beadly - Chain | | P |
| 260 | Beadly - Chain | | P |
| 261 | Beadly - Chain | | P |
| 262 | Beadly - Chain | | P |
| 263 | Beadly - Chain | | P |
| 264 | Beadly - Chain | | P |
| 265 | Beadly - Chain | | P |
| 266 | Beadly - Chain | | P |
| 267 | Beadly - Chain | | P |
| 268 | Beadly - Chain | | P |
| 269 | Beadly - Chain | | P |
| 270 | Beadly - Chain | | P |
| 271 | Beadly - Chain | | P |
| 272 | Beadly - Chain | | P |
| 273 | Beadly - Chain | | P |
| 274 | Beadly - Chain | | P |
| 275 | Beadly - Chain | | P |
| 276 | Beadly - Chain | | P |
| 277 | Beadly - Chain | | P |
| 278 | Beadly - Chain | | P |
| 279 | Beadly - Chain | | P |
| 280 | Beadly - Chain | | P |
| 281 | Beadly - Chain | | P |
| 282 | Beadly - Chain | | P |
| 283 | Beadly - Chain | | P |
| 284 | Beadly - Chain | | P |
| 285 | Beadly - Chain | | P |
| 286 | Beadly - Chain | | P |
| 287 | Beadly - Chain | | P |
| 288 | Beadly - Chain | | P |
| 289 | Beadly - Chain | | P |
| 290 | Beadly - Chain | | P |
| 291 | Beadly - Chain | | P |
| 292 | Beadly - Chain | | P |
| 293 | | | |

| | | | |
|-----------------------------|---|---|---|
| Goodbye Linn | L | P | A |
| Doodlers | L | P | A |
| He's In (Amnesty/SI) | L | P | A |
| He's In (Amnesty) | L | P | A |
| Flamers | L | P | A |
| Foghorn | L | P | A |
| Good Heritage | L | P | A |
| Flintback | L | P | A |
| Flies - Attack on Earth | L | P | A |
| First Phylaxis | L | P | A |
| Flowers | L | P | A |
| Golden Knight | L | P | A |
| Goldensun a Woman | L | P | A |
| Got away to the Sea - Frost | L | P | A |
| Grass | L | P | A |
| Grail of Thieves | L | P | A |
| Heart of China | L | P | A |
| Heartful | L | P | A |
| Heartless | L | P | A |
| Hearts & Quarts | L | P | A |
| Heilber | L | P | A |
| Heddy Walker | L | P | A |
| Incantati vult cogit | L | P | A |
| It came from the Desert | L | P | A |
| Iron | L | P | A |
| Katherine Dia | L | P | A |
| Kiss | L | P | A |
| Kemp Artist | L | P | A |
| Knight of Day and | L | P | A |
| Knight | L | P | A |
| Landscape from Montevideo | L | P | A |
| Land of Love | L | P | A |

| | | |
|----------------------------------|-----|---|
| Legend of Gojyoza | (L) | P |
| Las Meninas in L.A. | (L) | P |
| Leaves | (L) | P |
| Life and Death of Shinkai, halma | (L) | P |
| Life of the Tenmatsu | (L) | P |
| Moeris | (L) | P |
| William 2.2 | (L) | P |
| Treasure | (L) | P |
| On | (L) | P |
| Pawn 10 | (L) | P |
| Phenomenon | (L) | P |
| Phenomenon 2 | (L) | P |
| Phenomenon 3 | (L) | P |
| Phenomenon 4 | (L) | P |
| Phenomenon 5 | (L) | P |
| Phenomenon 6 | (L) | P |
| Phenomenon 7 | (L) | P |
| Phenomenon 8 | (L) | P |
| Phenomenon 9 | (L) | P |
| Phenomenon 10 | (L) | P |
| Phenomenon 11 | (L) | P |
| Phenomenon 12 | (L) | P |
| Phenomenon 13 | (L) | P |
| Phenomenon 14 | (L) | P |
| Phenomenon 15 | (L) | P |
| Phenomenon 16 | (L) | P |
| Phenomenon 17 | (L) | P |
| Phenomenon 18 | (L) | P |
| Phenomenon 19 | (L) | P |
| Phenomenon 20 | (L) | P |
| Phenomenon 21 | (L) | P |
| Phenomenon 22 | (L) | P |
| Phenomenon 23 | (L) | P |
| Phenomenon 24 | (L) | P |
| Phenomenon 25 | (L) | P |
| Phenomenon 26 | (L) | P |
| Phenomenon 27 | (L) | P |
| Phenomenon 28 | (L) | P |
| Phenomenon 29 | (L) | P |
| Phenomenon 30 | (L) | P |
| Phenomenon 31 | (L) | P |
| Phenomenon 32 | (L) | P |
| Phenomenon 33 | (L) | P |
| Phenomenon 34 | (L) | P |
| Phenomenon 35 | (L) | P |
| Phenomenon 36 | (L) | P |
| Phenomenon 37 | (L) | P |
| Phenomenon 38 | (L) | P |
| Phenomenon 39 | (L) | P |
| Phenomenon 40 | (L) | P |
| Phenomenon 41 | (L) | P |
| Phenomenon 42 | (L) | P |
| Phenomenon 43 | (L) | P |
| Phenomenon 44 | (L) | P |
| Phenomenon 45 | (L) | P |
| Phenomenon 46 | (L) | P |
| Phenomenon 47 | (L) | P |
| Phenomenon 48 | (L) | P |
| Phenomenon 49 | (L) | P |
| Phenomenon 50 | (L) | P |
| Phenomenon 51 | (L) | P |
| Phenomenon 52 | (L) | P |
| Phenomenon 53 | (L) | P |
| Phenomenon 54 | (L) | P |
| Phenomenon 55 | (L) | P |
| Phenomenon 56 | (L) | P |
| Phenomenon 57 | (L) | P |
| Phenomenon 58 | (L) | P |
| Phenomenon 59 | (L) | P |
| Phenomenon 60 | (L) | P |
| Phenomenon 61 | (L) | P |
| Phenomenon 62 | (L) | P |
| Phenomenon 63 | (L) | P |
| Phenomenon 64 | (L) | P |
| Phenomenon 65 | (L) | P |
| Phenomenon 66 | (L) | P |
| Phenomenon 67 | (L) | P |
| Phenomenon 68 | (L) | P |
| Phenomenon 69 | (L) | P |
| Phenomenon 70 | (L) | P |
| Phenomenon 71 | (L) | P |
| Phenomenon 72 | (L) | P |
| Phenomenon 73 | (L) | P |
| Phenomenon 74 | (L) | P |
| Phenomenon 75 | (L) | P |
| Phenomenon 76 | (L) | P |
| Phenomenon 77 | (L) | P |
| Phenomenon 78 | (L) | P |
| Phenomenon 79 | (L) | P |
| Phenomenon 80 | (L) | P |
| Phenomenon 81 | (L) | P |
| Phenomenon 82 | (L) | P |
| Phenomenon 83 | (L) | P |
| Phenomenon 84 | (L) | P |
| Phenomenon 85 | (L) | P |
| Phenomenon 86 | (L) | P |
| Phenomenon 87 | (L) | P |
| Phenomenon 88 | (L) | P |
| Phenomenon 89 | (L) | P |
| Phenomenon 90 | (L) | P |
| Phenomenon 91 | (L) | P |
| Phenomenon 92 | (L) | P |
| Phenomenon 93 | (L) | P |
| Phenomenon 94 | (L) | P |
| Phenomenon 95 | (L) | P |
| Phenomenon 96 | (L) | P |
| Phenomenon 97 | (L) | P |
| Phenomenon 98 | (L) | P |
| Phenomenon 99 | (L) | P |
| Phenomenon 100 | (L) | P |

[illegible]

FRÜHLINGSFAX: Den ersten 100 Fax-Bestellungen, die eingehen, legen wir gratis ein **PRÄMIENBESTELLER GAMES** bei. Das deutsche VGA-Vollscreen von Indiana Jones

ERWACHSENEN
 uns ab dem **08.02.94**
 exemplar der abgebildeten
 empfohlen ist die komplett
 des Soft-CD-ROM und Lösung.

WEITERE CPS-SAMMELBÄNDE

[illegible]

WO FEHLT NOCH EINE CPS-FILIALE? - SPRECHEN SIE IHREN FACHHÄNDLER AN. ER KÖNNTE DER NÄCHSTE CPS-PARTNER WERDEN.

1 **NASCAR RACING**

2 **CREATURE SHOCK**

3 **WING COMMANDER 3**

| die weiteren Plätze | | PC 3.5" | CD-ROM |
|---------------------|--------------------------------|---------|--------|
| 4. | DISNEY'S ALADDIN 4A | 59.95 | |
| 5. | REBEL ASSAULT 4V | | 89.95 |
| 6. | KYRANDIA 3 - MALCOLM'S REV. 4A | 79.95 | |
| 7. | MAGIC CARPET 4V | 99.95 | |
| 8. | RAH TRAINER 4V | 89.95 | |
| 9. | TRANSPORT TYCOON 4V | 99.95 | 99.95 |
| 10. | HATTRICK (BUNDESL.-MAN. 3) 4V | 94.95 | |

CPS-Lösungen erhalten Sie ab sofort auch in günstigen **Sammelbänden** (je 25,-). Welche Sammelbände es gibt, können Sie am Ende unserer Lösungshilfenrubrik sehen.



ANKÜNDIGUNGEN Der Fachzeitschriftenmarkt steht an dem Vorabend des Jahres 2007. In der ersten Hälfte des Jahres 2007 werden 11 neue Zeitschriften angekündigt. **SONDERANGEBOTE** 27 in der ersten Hälfte des Jahres 2007. **ZUBEHÖR,** das der PROFI braucht. **AKTUELLE SPIELE & TOOLS BEI CPS**

| IBM-PC 3.5 ZOLL | |
|--------------------------------|--------|
| 0195 bis 100 50 | 64,95 |
| 0195 death of a salesman | 49,95 |
| 0195 100 50 | 49,95 |
| 0195 international tennis open | 59,95 |
| 0195 powerline | 94,95 |
| IBM-PC CD-ROM | |
| 0195 1 in hand | 109,95 |
| 0195 100 50 right (new US) | 49,95 |
| 0195 100 50 | 49,95 |
| 0195 animal passion | 84,95 |
| 0195 dengen 1/2 | 94,95 |
| 0195 hennel | 74,95 |
| 0195 new passion | 74,95 |
| 0195 100 50 quiet creek | 94,95 |
| 0195 100 50 quiet creek | 74,95 |
| 0195 best of the best | 94,95 |
| 0195 power slide | 84,95 |
| 0195 quantum gate (new US) | 54,95 |
| 0195 100 50 | 84,95 |
| 0195 virtual world 2 US | 79,95 |
| 0195 vitamins | 84,95 |
| 0195 100 50 | 64,95 |
| 0195 world of the earth US | 114,95 |

[illegible]

| | | |
|-------------------------|--------|-------------|
| ...playa p/3 | 149,95 | IN |
| ...construccion 15w | 270,95 | DE |
| ...construccion 6000 s | 45,95 | ONES |
| ...construccion 6100 w | 79,95 | OF |
| ...construccion 6200 s | 89,95 | THE |
| ...construccion 6300 w | 179,95 | OF |
| ...construccion 6400 S | 249,95 | THE |
| ...base (construccion m | 79,95 | OF |
| ...and green 43 | 44,95 | THE |
| ...w/prop 230 d | 29,95 | OF |
| ...green 6000 s | 84,95 | THE |
| ...w/prop 230 d | 49,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 79,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 39,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 19,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 34,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 334,95 | OF |
| ...w/prop 230 d | 249,95 | OF |

[illegible]

| elle Titel | müt | dt. Anlei- |
|----------------|-------|---------------|
| | 85/95 | IBM-pc |
| super server d | 79/95 | 201 games v |
| one dv | 89/95 | 202 games spe |
| 201 dv | 89/95 | 203 games |
| 5 dv | 94/95 | 204 games |
| 101 dv | 94/95 | 205 games |
| 101 dv | 94/95 | 206 games |
| 101 dv | 94/95 | 207 games |
| 101 dv | 94/95 | 208 games |
| 101 dv | 94/95 | 209 games |
| 101 dv | 94/95 | 210 games |
| 101 dv | 94/95 | 211 games |
| 101 dv | 94/95 | 212 games |
| 101 dv | 94/95 | 213 games |
| 101 dv | 94/95 | 214 games |
| 101 dv | 94/95 | 215 games |
| 101 dv | 94/95 | 216 games |
| 101 dv | 94/95 | 217 games |
| 101 dv | 94/95 | 218 games |
| 101 dv | 94/95 | 219 games |
| 101 dv | 94/95 | 220 games |
| 101 dv | 94/95 | 221 games |
| 101 dv | 94/95 | 222 games |
| 101 dv | 94/95 | 223 games |
| 101 dv | 94/95 | 224 games |
| 101 dv | 94/95 | 225 games |
| 101 dv | 94/95 | 226 games |
| 101 dv | 94/95 | 227 games |
| 101 dv | 94/95 | 228 games |
| 101 dv | 94/95 | 229 games |
| 101 dv | 94/95 | 230 games |
| 101 dv | 94/95 | 231 games |
| 101 dv | 94/95 | 232 games |
| 101 dv | 94/95 | 233 games |
| 101 dv | 94/95 | 234 games |
| 101 dv | 94/95 | 235 games |
| 101 dv | 94/95 | 236 games |
| 101 dv | 94/95 | 237 games |
| 101 dv | 94/95 | 238 games |
| 101 dv | 94/95 | 239 games |
| 101 dv | 94/95 | 240 games |
| 101 dv | 94/95 | 241 games |
| 101 dv | 94/95 | 242 games |
| 101 dv | 94/95 | 243 games |
| 101 dv | 94/95 | 244 games |
| 101 dv | 94/95 | 245 games |
| 101 dv | 94/95 | 246 games |
| 101 dv | 94/95 | 247 games |
| 101 dv | 94/95 | 248 games |
| 101 dv | 94/95 | 249 games |
| 101 dv | 94/95 | 250 games |
| 101 dv | 94/95 | 251 games |
| 101 dv | 94/95 | 252 games |
| 101 dv | 94/95 | 253 games |
| 101 dv | 94/95 | 254 games |
| 101 dv | 94/95 | 255 games |
| 101 dv | 94/95 | 256 games |
| 101 dv | 94/95 | 257 games |
| 101 dv | 94/95 | 258 games |
| 101 dv | 94/95 | 259 games |
| 101 dv | 94/95 | 260 games |
| 101 dv | 94/95 | 261 games |
| 101 dv | 94/95 | 262 games |
| 101 dv | 94/95 | 263 games |
| 101 dv | 94/95 | 264 games |
| 101 dv | 94/95 | 265 games |
| 101 dv | 94/95 | 266 games |
| 101 dv | 94/95 | 267 games |
| 101 dv | 94/95 | 268 games |
| 101 dv | 94/95 | 269 games |
| 101 dv | 94/95 | 270 games |
| 101 dv | 94/95 | 271 games |
| 101 dv | 94/95 | 272 games |
| 101 dv | 94/95 | 273 games |
| 101 dv | 94/95 | 274 games |
| 101 dv | 94/95 | 275 games |
| 101 dv | 94/95 | 276 games |
| 101 dv | 94/95 | 277 games |
| 101 dv | 94/95 | 278 games |
| 101 dv | 94/95 | 279 games |
| 101 dv | 94/95 | 280 games |
| 101 dv | 94/95 | 281 games |
| 101 dv | 94/95 | 282 games |
| 101 dv | 94/95 | 283 games |
| 101 dv | 94/95 | 284 games |
| 101 dv | 94/95 | 285 games |
| 101 dv | 94/95 | 286 games |
| 101 dv | 94/95 | 287 games |
| 101 dv | 94/95 | 288 games |
| 101 dv | 94/95 | 289 games |
| 101 dv | 94/95 | 290 games |
| 101 dv | 94/95 | 291 games |
| 101 dv | 94/95 | 292 games |
| 101 dv | 94/95 | 293 games |
| 101 dv | 94/95 | 294 games |
| 101 dv | 94/95 | 295 games |
| 101 dv | 94/95 | 296 games |
| 101 dv | 94/95 | 297 games |
| 101 dv | 94/95 | 298 games |
| 101 dv | 94/95 | 299 games |
| 101 dv | 94/95 | 300 games |

[illegible]

| | |
|--------------|--------|
| deutsch (dV) | |
| 4 rds GA | 29.95 |
| - | 124.95 |
| - | 89.95 |
| - | 94.95 |
| - | 94.95 |
| - | 89.95 |
| - | 94.95 |
| - | 94.95 |
| 4 rds dV | 114.95 |
| - | 89.95 |
| - | 94.95 |
| - | 89.95 |
| 4 rds GA | 104.95 |
| 4 rds dV | 119.95 |
| 4 rds GA | 74.95 |
| 4 rds dV | 89.95 |
| 4 rds GA | 89.95 |
| 4 rds dV | 99.95 |
| 4 rds GA | 94.95 |
| 4 rds dV | 94.95 |
| 4 rds GA | 89.95 |
| 4 rds dV | 74.95 |

ob sofort

**BESONDERS AUF
UNSER ANGEBOT
VON LÖSUNG-
SAMMELBÜNDEN!**

ben k...

**DENKEN SIE
BITTE AN
DAS
FRÜHLINGSFAX-
ERWACHEN!**

außerhalb dieser Zeiten hält unser Anrufbeantworter sein Ohr für Sie auf. Außerdem leuert unser Fax jederzeit auf Ihre Nachricht.

FRANCHISEPARTNER GESUCHT!

Schriftl. Bewerbung mit Unternehmensdaten an: nebst Adresse

| | |
|--|----------------------|
| | VERSANDKOSTEN INLAND |
|--|----------------------|

bei Bestellung per Schenk oder Kreditkarte

| | | |
|--|---|------|
| bei Vorbestellung per Telefonat oder Kreditkarte | — | 3,- |
| bei Versand per Nachnahme .. | — | 10,- |

| | |
|--|-------------------------|
| | VERGABEKOSTEN AUßENLAND |
|--|-------------------------|

VERSANDKOSTEN AUSLAND

| | |
|--|------------|
| bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte | netto 12,- |
| bei Versand per Nachnahme | netto 25,- |

Als Kunden innerhalb der EG belohnen wir Sie mit 15 % MWST

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

g l e P e A e Pr e Test e Zub

g l e P g A g Pra g Test g Zub

Computertyp 9 Kundenmagazin (kostenlos)

AUFTRAGGEBER PP 0395

Name

Strasse

PLZ Ort ...

Telefon Kreditkosten für mich

Kentucky, Ill. **Kentucky, Ill.**

[illegible]

Wir helfen ausschließlich zu unseren Geschäftszwecken. Druck für Internet und Prospektierung verkaufen. Mit Veröffentlichung ist eine Abgabe von Gebühren und Abrechnung der Gebühren.

LEGIONS

Ob als afrikanischer Stammesführer oder aströmischer Kaiser: Bei diesem Windows-Strategiespiel wird ein breites Spektrum der antiken Kriegsführung abgedeckt.

Was wäre gewesen, wenn im peloponnesischen Krieg Karinth plötzlich Sparta in den Rücken gefallen wäre? Oder Athen niemals Sizilien angegriffen hätte? »Legions« gibt Ihnen Gelegenheit, solche Fragen am praktischen Versuch zu erörtern, ohne den Spielspaß mit komplizierten Regeln abzutöten. Da das Programm unter Windows läuft, können Sie die Fenstergröße selbst bestimmen und jederzeit umfassende Hilfstexte abrufen.

Im »Empire«-Stil sehen Sie Land- und Wasseroberflächen, inklusive verschiedenem Terrain, kleinen Ortschaften und ausgewachsenen Städten. Das Terrain beeinflusst Bewegungsmöglichkeiten sowie Verteidigungschancen, die Ortschaften dienen als »Rohstoff-Lieferanten« und Städte stellen neue Truppen auf. Hierzu werden, je nach Einheitenart, verschiedene Materialien benötigt. Da ein Reich anfänglich kaum über alle Güter verfügt, lassen sich Defizite über den Markt ausgleichen. Dach mit jeder gekauften Textilie steigt z.B. der Stoffpreis, so daß Hamsterkäufe extrem ins Geld gehen. Var allem Nahrung ist wichtig: Das Valk rebelliert, wenn es nicht gefüttert wird, und die Soldaten quittieren den Dienst, sobald sie nichts mehr zu kauen haben.

Ihre Truppen werden als kleine Icons auf der Karte repräsentiert, die von Beginn an alle Landmassen und Städte zeigt, also nicht erst aufgeklärt werden muß. Was man nicht sieht,



Die Truppen suchen sich ihre Wege automatisch



Letzten Monat führte Rom heftige Kämpfe gegen die Barbarenreiche des Nordens

sind fremde Truppen: Erst ab einer gewissen Entfernung erkennen die eigenen Legianen, wo sich Gegner aufhalten – und schätzen netterweise gleich deren ungefähre Anzahl. Zum Bewegen einer Armee klickt man sie mit der Maus an und gibt ein Ziel var; das Programm berechnet automatisch den schnellsten Weg und zeigt ihn an. In einem Feld können fast beliebig viele Legionen gleichzeitig stehen, die dann auch zusammen kämpfen. Ordnet man Truppenverbände einem General zu, so laufen sie diesem automatisch hinterher. Generäle werden als eigenes Icon gezeigt und behandelt, sind aber nur »ein Mann« stork. Ihr größter Vorteil ist, daß sie die Effizienz ihrer Truppen in der Schlacht erhöhen. Dabei gibt es aber Unterschiede: Ein »Karriere-General« kann weniger Truppen befehlen, als ein »tapferer«. Wird ein General verwundet oder getötet, wandelt sich die eben



im wettbewerb

Die Fantasy-Schlachten von Master of Magic sind nur für einen Spieler gedacht, dafür aber ungeheuer komplex und abwechslungsreich. Taktische Kämpfe gibt es auch beim zugänglichen Hammer of the Gods, das zur Wikingerzeit spielt. Legions macht äußerlich weniger her und bietet die bessere Mehrspieler-Strategie. Sein »Varbild« Empire Deluxe beschäftigt sich mit flattengestützten Städteüberungen in vielen Spielmodi, krankt aber an der Truppen-Inflation im späteren Spielverlauf. Aufgrund des Zahns der Zeit wurde seine Wertung nach unten karriert. Metal Marines ist wie Legions ein Windows-Programm, das jedoch schnelle Echtzeit-Action statt langwieriger Strategie bietet.

| | |
|-----------------------------|----|
| Master of Magic | 84 |
| Hammer of the Gods | 75 |
| LEGIONS | 74 |
| Empire Deluxe (abgewertet): | 74 |
| Metal Marines | 68 |

Die Franken haben ihren König verloren – und damit fast alle Siegeschancen

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende: CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus: (erst ab Ausgabe 10/94 erhältlich)

| | | |
|---|-----------------------------|----------------------|
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | <input type="checkbox"/> DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | <input type="checkbox"/> DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | <input type="checkbox"/> DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | <input type="checkbox"/> DM | <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Exemplare für je DM 12,50 der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr. | <input type="checkbox"/> DM | <input type="text"/> |

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus- Einzelbestellung

Ich bestelle folgende Exemplare:

| | | | |
|--|----------------------|----|----------------------|
| PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |
| PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94): | <input type="text"/> | DM | <input type="text"/> |

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Im Abonnement sparen Sie fast

15%



Der Klassiker:
PC PLAYER, das
unschlagbare Spiele-
Magazin 12 x im Jahr
bequem per Post.



Die DeLuxe-Ausgabe:
PC PLAYER plus.
Ihr dickes Plus – 12 x
im Jahr Magazin mit
CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover
heraus, legen Sie es in
eine CD-Box und Sie
haben den Überblick
Ihrer PC PLAYER plus
CD-Sammlung.



3/95

Demo: DESCENT



Nur die besten Spieledemos

Möge die Macht mit dir sein
STAR WARS – DARK FORCES

Virtuelles Fighten
auf dem PC
**SENTOO &
CREEP CLASH**

Trubel im Stadion
**NHL HOCKEY 95
& LOTHAR MATTHÄUS**

Vom Doppeldecker bis zum Jet
**WINGS OF GLORY &
U.S. NAVY FIGHTERS**

Ab sofort mit Tips & Tricks:
Cyberia, Creature Shock, Kellogg's

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land, PLZ, Ort

Ich beziehe PC PLAYER jährlich DM 72,- *
Ich beziehe für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,- *

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
Studentenabo nur mit Immatrikulationsbescheinigung (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-, 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufserklärung: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Der Widerruf beginnt 3 Tage nach Delivered des Produktempfanges dieser Erklärung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen eine interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterstützen (vgl. Streichen)
Auslandsposten auf Anfrage

DPF 53

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Ich beziehe per Bankleitzung

Konto-Nr. BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quitierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift DPF 53

Directory der CD:

| | | | |
|----------|--|----------|---|
| CLEANMAN | Spiel des Monats: Cleanman | VIDEOS | Videoplayer Making of Wing Commander 3 Multimedia Leserbücher Multimedia Outtakes Spotlight Quest 6 Top Gun Preview |
| DATAPLAY | Datenplayer | SHARE | Shareware Highway Hunter Krypton Egg Laser Light Tubes |
| DEMOS | Shareware Demos Descent Dark Forces Wings of Glory NFL Hockey 95 Bole Aladdin Gulley Grip Clash U.S. Navy Fighters Sentoo Lethal Matheus Hercule Jewels of the Oracle | TIPS | Tips & Tricks Mogelpistenband C. Shock Mogelpistenband Cyberia Karten zu Kellogg's Land |
| PATCHES | Patches & Updates Armada Armada II Armada III King Quest 7 NASCAR USA PENGED PENGED Action Replay Pro Wing Commander 3 | PROGRAMM | Bootdisk-Maker Bootdisk-Maker CD-ROM Tools DDC Flight Sim 5 Benchmark Game Wizard IDE-Platten-Identifizierer MTCP auf General MIDI patches Powermanagement abschalten PCXDump PICEM SB16 MPU SBMIDI SBRESET SCMODE SLWMO THRUPUT UNIBVE V400 VGA-BENCHMARK |
| PREVIEWS | Nicht spielbare Previews Eder Scrolls: Daggerfall Frontier: First Encounters Kyandia 3: Malcolm's Revenge Jewels of the Oracle Simile: Rainforest Terror from the Deep | | |
| TESTPLAY | Interaktiver Test Wing Commander 3 | | |

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

- 1 Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
- 2 Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
- 3 Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfanges Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einreichung des Widerrufs.

Toolbox



ISBN 3-7723-6533-7
OS 41B,-/Sfr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen
und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



ISBN 3-7723-6893-X
OS 66,-/Sfr 78,-/DM 78,-

Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft: Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltext der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

Leser-Votum PC PLAYER 3/95

Bitte mit
Bleistift
füllen

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Redaktion
Gruber Str. 46a
85586 Poing

An die PC Player-Redaktion

Von:

Name

Straße, Nr.

Land-PLZ, Ort

Wertungen für die Charts:

Meine aktuellen Lieblingsspiele:

Spiele-Flop, der mich zur Zeit
am meisten ärgert:

1.

2.

3.

Die momentan beste „Nicht-
Spiele“-Software:

Spiel mit der besten Anleitung:

Bitte mit
Bleistift
füllen
falls Marke
zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40
85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

ISBN 9-7723-

Total

6533-7

Toolbox je DM 49,-

DM

6893-X

Visual-Basic-Box je DM 78,-

DM

DM

DM

zusätzlich Porto (innerhalb der BRD):

DM 5,20

Gesamtsumme:

DM

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

☐ Ich zahle gegen Rechnung

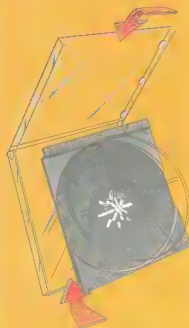
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum Unterschrift:

00100052

Hier CD-Cover-
Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite
hinter die Plastik-
einlage legen

nach schlagkräftige Armee wieder in einen ungeordneten Haufen zurück. Wahl dem, der Ersatzanführer in der Nähe hat, aber die erhält man ausschließlich für das Besiegen eines anderen Staates. Dazu muß man übrigens nicht jede einzelne Ortschaft dieses Staates erabern: Tötet man den feindlichen König, laufen viele Dörfer und Städte von alleine zu Ihnen über.

Sie selbst werden als »Imperatore« auf der Karte repräsentiert und sind ein besonders fähiger General, der aus den von ihm befehligten Soldaten wahre Kampfmaschinen macht. Dummerweise ist es nicht unbedingt klug, gleich eigenhändig in die Schlacht zu ziehen: Den anfangs eminent wichtigen Handel können Sie nämlich nur dann durchführen, wenn Sie sich in einer Ortschaft aufhalten. Der Sie ansansten vertretende Wirtschaftsminister tut zwar sein Bestes, aber das will nicht viel heißen... Ihre weiteren Optionen sind diplomatische Verhandlungen (inklusive Bestechungsversuche), Truppenrekrutierungen (je besser die Einheit, desto teurer und langwieriger zu trainieren) und das Anschauen diverser Statistiken.

Zehn Szenarios stehen zur Auswahl, jeweils als zufällige oder historische Variante. Während bei ersteren alle Staaten gleichstark starten, entsprechen letztere einigermaßen den geschichtlichen Gegebenheiten. So ist die Erabernung Italiens durch Rom nachspielbar, oder der »Bellum Gallicum« Caesars. Eher ungewöhnliche Szenarios sind die Stammeskriege in Afrika (723 A.D.), und die Kämpfe der Franken (710 A.D.). Per Netzwerk kann jeder der beteiligten Staaten von einem menschlichen Spieler übernommen werden, wodurch die Stärken des Programms (gleichzeitige Zugabgabe und -ausführung) erst richtig zur Geltung kommen. Verschiedene Siegbedingungen wie z.B. »Bleibe 100 Runden im Spiel« oder »Erabere 3 Städte« sorgen für Ab-

Bei den Kampfeinheiten ist vor allem die maximale Soldatenzahl wichtig



Geschofft: Rom konnte sich mal wieder einige zusätzliche Jahrzehnte Lebenszeit erkämpfen.

Das kaiserliche Rom hat eine beeindruckende Gesamtstatistik zu bieten



wechslung und Fairness: Kleinere Staaten haben meistens auch leichter zu erfüllende Spielziele.

Auf Wunsch erstellt das Programm eine Zufallskarte, doch läßt sich hier nur die Anzahl der beteiligten Reiche (bis zu 20) bestimmen, nicht die Verteilung des Terrains, oder der Städte. Je nach Szenario und Staat stehen Ihnen verschiedene der insgesamt 45 Truppentypen zur Verfügung. So gibt es durchschlagkräftige, aber langsame Ballistae, schnelle Reiterverbände und eher abstaßende »Truppen« wie Viehherden und sogenannte »Flaming Pigs«.

(la)

jörg langer

Mich persönlich begeistert Legions, aber objektiv gesehen gibt es doch einige Kritikpunkte. So fehlt beim Rekrutieren von Truppen die Angabe der benötigten Materialien, oder im Diplomatiemenü die Auskunft, wie man gerade zum adressierten Herrscher steht. Schade ist auch, daß nur der Kaiser bei Kämpfen eine Taktik vorgeben darf – über deren Auswirkungen man zudem nichts genaueres erfährt. Interaktion mit den Computerstaaten ist kaum vorhanden, oft erklären sie Ihrem Reich rundenlang erst den Krieg,

und dann sofort wieder ihre Allianzbereitschaft. Trotzdem stimmt der Spiel Spaß: Durch die Unterhaltskosten an Nahrung und Versorgungsgütern bleibt die vom Spieler zu steuernde Truppenzahl überschaubar. Die Generäle erleichtern die Armeebewegungen und sorgen für spannende Situationen. Daß Legions alle Befehle gleichzeitig auswertet, ist ungewöhnlich und für Multi-Player-Portien ideal. Zwischen den drei Schwierigkeitsgraden kann man zudem mitten im Spiel wechseln.

legions

285 / 386 / 486
 VGA Super VGA
 Soundblaster S'Blaster Pro General MIDI
 CD Audio Mouse Joystick

| | | |
|---|---|--|
| Spiele-Typ Hersteller Ca.-Preis Kaplerschutz Anleitung Spieltext Anspruch Bedienung Grafik Sound | Strategiespiel Mindscape DM 100,- – Englisch: gut Englisch: leicht Für Fortgeschrittene und Profis Gut Befriedigend Mangelhaft | Freies RAM: min. 350 KByte + 2 MByte EMS Festplattenplatz: ca. 14 MByte Besonderheiten: Netzwerk-Modus, Deutsche Anleitung sowie CD- und DOS-Versionen in Vorbereitung. Wir empfehlen: 486er (min. 33 MHz) mit 8 MByte RAM, Maus und Super VGA. Windows 3.1 erforderlich. |
|---|---|--|

74

METAL MARINES

**Da wackeln die Windows:
Zwei frei platzierbare Fenster
bekämpfen sich in dieser
Applikation kräftig mit Raketen
und Robotern.**



Ein Window schießt auf das andere: Haffentlich hält unsere Abwehr!

Stellen Sie sich vor, Sie setzen mit Ihrem Malprogramm lauter ausgefüllte blaue Kreise in eine digitalisierte Weltkarte. Haben Sie das vor Ihrem geistigen Auge? Wunderbar, denn genauso sieht die zukünftige Erde in »Metal Marines« aus: Ein Atomkrieg hat riesige Lächer in die Kontinente gerissen, ohne den Überlebenden die Lust daran zu nehmen, sich weiterhin zu bekämpfen. Da aber das menschliche Konanenfutter etwas knapp geworden ist, behilft man sich mit valloutomatischer Kriegsführung.

Wie bei Windows-Applikationen üblich, können Sie Größe und Position der Metal-Marines-Fenster frei bestimmen. Als minimale Bildschirm Auflösung sollte man allerdings 800 x 600 Punkte verwenden; Besitzer von größeren Monitoren (17 Zoll aufwärts) mit hoher Auflösung sind klar im Vorteil, da sie beide Hauptfenster ohne Überlappungen in maximaler Größe darstellen können.

Spielziel ist es, von einer Insel aus den bösen Gegner vom Nachbar-Eiland zu fegen. In einem Fenster sehen Sie Ihre Insel mit sämtlichen Gebäuden, im anderen die Terroinbeschaffenheit des Feind-Atalls. Wo der Feind aber seine Gebäude versteckt hat, müssen Sie erst noch herauskriegen.

Nach einer kurzen Missionsbeschreibung verteilt man seine drei Basen. Verloren hat, wer diese als erstes vollständig verliert. Um den Gegner zu verwirren, setzen Sie auch Atropen in die Landschaft.

Drei Gebäudetypen stehen zur Wahl: lagistische (mehr Energie, mehr Geld, schnellere Bouzeit, größere Treffsicherheit), offensive (Raketen und Antimatter-Bombe) und defensive (Geschütztürme, Minenfelder, Abfangraketen). Die Metal Marines dienen sowohl zum Angriff, wie auch zur Verteidigung. Drei der Gebäude lassen sich, einmal gebaut, nach außersern – gegen viel Kohle, versteht sich. Die bekommt man im Sekunden-

Vorher – nachher:
Kommt eine Rakete durch, mocht sie
ordentlich was koputt.

takt dazu – und verbrät sie genauso schnell wieder.

Die Bedienung ist sehr einfach geraten: Raketenstützpunkt onklicken und auf den Zielpunkt im anderen Fenster »ziehen« – schon souden die Projektile los. Allerdings ist immer nur ein Angriff gleichzeitig möglich; wenn also gerade drei Ihrer Rabater beim Gegner aufräumen, können Sie keine Silvesterknaller mehr hinterher schicken. Das Programm bietet die Möglichkeit, zwei Rechner per Madem oder Nullmodem zu koppeln. Gespeicherte Spielstände gibt es nicht, dafür können Sie sich einen Cade aufschreiben. (la)

längst

»Bitte-bitte tritt nicht, wa bleiben meine Abfangraketen, ah Gott – mein Hauptquartier brennt...« – dramatische letzte Sekunden eines Bildschirmlebens. Wie andere Taktikspiele, die sich auf das Wesentliche beschränken, bietet Metal Marines gerade dadurch eine erfreuliche Anzahl an Strategien: Ziehe ich mich auf den hintersten Zipfel zurück, greife ich on, oder lütsche ich einen Angriff nur vor? Für Solospiele wird trotzdem zuwenig Abwechslung gebo-

ten: 20 Szenarios ohne die Möglichkeit, eigene zu erstellen, sind doch etwas dürftig. Ein Level dauert selten länger als eine halbe Stunde – sofern man ihn gewinnt.

Auch die karge Rohmenhandlung und das Fehlen von speicherbaren Spielständen (das Programm merkt sich nur die aktuelle Mission) trüben das Gesamtbild. Wenn Sie öfters einen Spielpartner für serielle Duelle zur Hand haben, werden Sie aber on keinen Fall enttäuscht sein.



metal marines

286 386/486 Super VGA Soundblaster SYBlaster Pro Central M101 CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ Strategiespiel
Hersteller Mindscape
Ca.-Preis DM 100,-
Kopierschutz -
Anleitung Englisch; befriedigend
Spieltext Englisch; leicht
Anspruch Für Einsteiger und Fortgeschritten
Bedienung Gut
Grafik Befriedigend
Sound Befriedigend

Freies RAM: mind. 350 KByte + 2 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 13 MByte
Besonderheiten: Nullmodem-Option; deutsche Version sowie CD-Fassung in Vorbereitung.
Wir empfehlen: 486er (min. 66 MHz) mit 8 MByte RAM und Super VGA. Windows 3.1 erforderlich.



Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM inkl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten. Bei Erhöhten CDs benötigen wir einen Altersnachweis.

GALACTIC CIVILIZATIONS

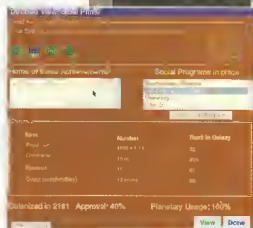
Kolonisieren Sie mit OS/2-Warp-Geschwindigkeit den Weltall, treiben Sie fleißig Handel und (in Raumschiff-Scharmützeln) Ihr stetes Unwesen.

Für manche ist es öde Schwärze, für die anderen der spannendste Ort des Daseins: die unendlichen Weiten des Universums. Hier streiten sich garstige Weltraum-Dealer mit ausgemergelten Planetoiden-Piraten um die neuesten bahnbrechenden Kasmus-Innovationen. Zu letzteren kann man das Genre der Galaxis-Eroberungs-Strategiespiele nicht gerade zählen. Nichtsdestotrotz trauen sich hin und wieder ein paar mutige Programmierer, das Raum-Zeit-Kontinuum mit derartigen Hilfsmitteln zur Befriedigung des menschlichen Beherrschungs-Triebes aufzuschrecken. »Galactic Civilizations« bietet aber die Besonderheit, daß es sich bei diesem Titel um eines der ersten, reinen OS/2-Spiele handelt und wurde exklusiv für dieses 32-Bit-Betriebssystem entwickelt.

Entsprechend zeitgemäß präsentiert sich das Programm im modernen, mausbedienbaren Fenster-Look. Es gibt eine Sternen-Übersichtskarte, einen Abschnitt mit Parameter-Graphen-Darstellung und den eigentlichen Spiel-Quadranten. Letzterer scrollt übrigens nicht, so daß man sich geduldig von Bereich zu Bereich klickt. Als erstes besetzt man einen leerstehenden Planeten, der nur Ur-einwohner beherbergt, wonach man fröhgemut die Pro-



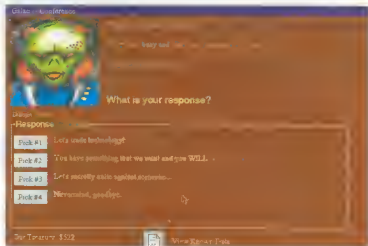
Galactic Civilizations nutzt die jeweils verfügbare Auflösung des OS/2-Bildschirms. Hier sind es 1024x768 bei 256 Farben. Leider kann man das Fenster mit der Detailsicht nicht in der Größe verändern.



Die Info-Bildschirme sind schmucklos und karg, erfüllen aber ihren Zweck.

duktion ankurbelt, um weitere Raumschiffe zu bauen oder für die Infrastruktur zu sorgen. Sie errichten Schulen, Universitäten oder Verteidigungsanlagen. So handelt man sich von Planet zu Planet und versucht, sein Geld zusammenzuhalten und schneller zu sein als die Computergegner, deren Verhalten man zu Beginn des Spiels bestimmt – vom phlegmatischen Weltraum-Krämer bis zum blutrünstigen Universums-Schreck. Sie dürfen Allianzen bilden, Krieg führen, Technologien austauschen und Handel treiben. Wer will, sendet Spione aus oder wirkt destabilisierend auf fremde Kulturen ein, was aber sehr viel Geld kostet.

Es kann jeweils nach einer neuen Schlüsseltechnologie ge-



Man kann mit fremden Zivilisationen in Verbindung treten, sobald die Technologie des universellen Übersetzers entwickelt wurde

michael him

Dieses Spiel ist sicherlich nicht die »Killer-Applikation«, wegen der man sich davon überzeugen läßt, sofort OS/2 zu installieren. Windows-Anwender verweisen zudem hämisch grinsend auf das spritzigere »Spaceward Ho!« für »ihre« Betriebssystem. Trotzdem ist Galactic Civilizations ein durchaus spielbarer, wenngleich recht simpler Aufguß von uralten Ideen. Auch Nicht-Strategiespieler werden sich schnell zurechtfinden.

Wer seine imperialistischen Gelüste nach nicht genügend bei wesentlich komplexeren DOS-Titeln wie »Master of Orion« ausgelebt hat, sich von der mageren Grafik im Shareware-Stil nicht allzusehr abschrecken läßt und händelndes Spiele-Futter für seine Warp-Installation sucht, darf meinetwegen zugreifen. Aber ganz ehrlich: Nur wegen Galactic Civilizations steigt kein geistig gesunder Spielefan auf OS/2 um.



Gegner nach Maß: Var Beginn eines jeden Spiels schneidet man sich seine persönlichen Feinde.

baten, wie etwa größere Schlachtschiffe mit furchterregenden Waffen, die selbst gut verteidigte Planeten einnehmen können.

Das Ganze wird von verhältnismäßig trockenen Grafiken und Sounds begleitet. In insbesondere vermißt man Genre-übliche kleine Aufmunterungen wie animierte, explosionsgeschwängerte Sternenkreuzer-Ballereien oder etwas aufwendigere Aliens. Das einzige, was man zu sehen bekommt, sind schmucklose Miniraumschiffe und trackene Info-Fenster. Den Ausgang einer möglicherweise spannenden Phantomschlacht erfährt man lapidar durch das einfache Verschwinden des unterlegenen Raumschiffs.

Wenn man sich die Frage stellt, ob man ein derartiges Spiel auch unter DOS oder Windows hätte entwickeln können,

forscht werden. Haben die emsigen Wissenschaftler ein Ziel erreicht, bekommt man entsprechend aufwendigere Novitäten aus dem Techno-Basar zur Herstellung ange-

muß man sie klar bejehen. Galactic Civilizations nutzt keine Vorteile der OS/2-Oberfläche, der »Workplace Shell«, sondern präsentiert sich in einem behäbigen, farbarmen Look. Puristen mögen daran Gefallen finden; normale Menschen fragen sich zu recht, warum das Hauptfenster weder scrollt, noch in der Größe veränderbar ist.

Der einzige Vorteil ist eher im Hintergrund zu finden: Durch das Multi-Threading berechnen die Computergegner ihre Aktionen während des Spieler-Zuges, wodurch man keine Wartezeiten ertragen muß. (mk)

galactic civilizations

Spieler-Typ
Hersteller

Co.-Preis
Kopierschutz

Anleitung
Spieltext
Anspruch

Bedienung
Grafik
Sound

Strategiespiel
Advanced Idle
Machines

DM 110,-
Ertragsliche Handbuch-
abfrage

Englisch; beliedigend
Englisch; viel
Für Einsteiger und
Fortgeschrittene

Gut
Ausreichend
Ausreichend

Freies RAM: 8 MByte
Festplattenplatz: ca. 15 MByte

Besonderheiten:
reines OS/2-Spiel.

Wir empfehlen: 486er
(min. 50 MHz) mit 8 MByte RAM.
OS/2 erforderlich.

48

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits kostenlos zu Hause lesen!

und

- Verbilligt einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abrufen
- Spiele-Tips

Bei uns spielen Sie mit!

IN JEDEM SOFT & SOUND SHOP

KAUF MICH!

↓ CD • TOP GAMES • PC ↓

WINGS OF GLORY
ORAGON LORE
EARTH SIEGE
MORTAL COMBAT 2
ACROSS THE RHINE
CYBERIA
BATTLE BUGS
WARCRAFT
DEATHGATE
PHANTASMAGORIA

CARIBBEAN DISASTER
METAL MARINES
PINBALL ILLUSIONS
BATTLEDRUM
OARK SUN 2
OVERDRIVE
BLACK HAWK
KÖNIG DER LÖWEN
OTTO REHAGEL'S
WORLD OF SOCCER

Traum-PC

ab 45,-

Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff. Vorherkömmlich Bonitätsprüfung

56082 München
Schädel 4
0241-301331
59755 Andernach-Herren
Lange Wende 30
09252-1094
10955 Bielefeld
Dörmelanger Str. 44
031-3940851
12007 Berlin
Oskarstr. 13
030-3125899
53225 Bonn
Limpfstr. 22
0228-741119
78118 Braunschweig
Halwede Str. 10
0531-608231
28195 Bremen
Am Wandrahm 1
0421-3070102

47057 Duisburg
Königsstr. 104
0203-361645
40477 Düsseldorf
Gemeinsamer 1
0211-4910187
16225 Eberswalde
Schulstr. 9
03334-235000
91064 Erlangen
Ludwigsstr. 15
09131-60618
43229 Essen
Altensteiner Str. 44B
0201-344316
79106 Freiburg
Lehrerstr. 24
0761-287112
37085 Göttingen
David-Wilbert-Str. 2
0551-45563

56095 Hagen
Bergischer Ring 5
09331-29774
22083 Hamburg
Bachstr. 57
040-224633
20144 Hamburg
Eisen Schlang 21
040-58125
93525 Heilbronn
Gandelsbr. Str. 25
02432-4817
0561-39463
24118 Kiel
Steinstr. 18
0431-710248
50606 Köln
Markenbühnen Weg 24
0227-31168

50970 Köln
Von-Neub-Str. 20-22
0211-212806
50976 Köln
Weidenstr. 55
0211-240778
47807 Klefeld
Köber Str. 48b
0491-794345
23564 Lübeck
Wismarstr. 7
0451-794345
58551 Lüdenscheid
Schützstr. 2
02351-860281
39121 Magdeburg
Braunauer Str. 104
0391-4262
68159 Mannheim
Jungbühnenstr. 3
0621-101203

41065 M'gladbach
Nobden Str. 21D
02151-601556
86518 Neunkirchen
Bahnhofstr. 11
08421-26797
41480 Neuss
Hauptstr. 20
02131-278967
37520 Osterode
Niedr. 24-36
05522-73011
24100 Pinne
Lüsches Str.
04522-3412
27721 Rotenburg
Roststr. 47
04929 5876
64579 Schifferweil
Kreuzstr. 18
06821-432163

29525 Uelzen
Hauptstr. Str. 11
0501-79373
15574 Weetlar
Abschlagstr. Str. 30
04644-64520
38100 Wolfenbüttel
Hofenstraße Weg 23
05331-61800
38440 Wolfsburg
Lagerstr. 63
05361-31474

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

SOFT & SOUND SHOPS

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment

Reithelstraße 130 • 40237 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123



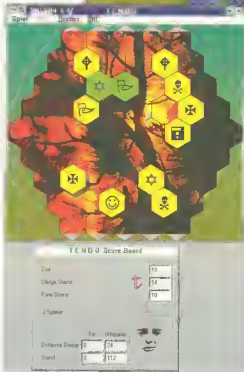
TENDO

Ein neues Windows-Denkspiel aus deutschen Landen mit angeblich karibischer Geschichte und chinesischem Einschlag – äußerst international!

Wer bei »Tendo« an einen großen Videospielerhersteller denkt, dem jemand die ersten drei Buchstaben gemopst hat, kennt das so benannte Programm nicht. Angeblich handelt es sich um die Umsetzung eines Brettspiels namens »Malliouhana« aus der Karibik, welches dem Computerprogramm »Shanghai« ähnelt. Da die Programmierer in der Anleitung behaupten, Tendo sei eine »Mah-Jongg-Abart«, welche Inder aus China in die Karibik importiert hätten (was gar nicht stimmen kann, da Shanghai erst 1984 erfunden wurde), dürfen wir die Story vom karibischen Brettspiel wohl als Legende deklarieren.

Tendo wird mit sechseckigen, bedruckten Steinen gespielt, die in verschiedenen Formen auf dem Brett gestapelt werden. Aufgabe des Spielers ist es, alle Steine vom Brett zu entfernen. Die Sechsecke dürfen nur paarweise entfernt werden. Das Paar muß den gleichen Aufdruck tragen und »frei« sein, beide Steine dürfen also nicht von anderen umschlossen oder gar überdeckt werden.

25 Levels mit jeweils anderen Steingruppen sind vordefiniert. Die Programmierer haben sich dabei Mühe gegeben, die Steine so anzuordnen, daß einige Fallen und mögliche Sackgassen in den Levels lauern – wer zu schnell klickt, landet schnell bei einem Pärchen, dessen Steine übereinander liegen.



Wer kein Netzwerk hat, darf gegen einen Computergegner antreten



Mit diesen unübersichtlichen Mustern auf den Steinen ist Tendo schwer spielbar

gen. Solche unlösbaren Situationen lassen sich nur mit einem Neustart des Levels umgehen. Wenn eine Stufe gelöst wurde, kann sie ab sofort auch mit zufällig verteilten Steinen gespielt werden.

Damit Sie die Ebenen der übereinander liegenden Steine besser unterscheiden können, wurden diese farblich codiert; die Farbe hat aber keine Auswirkung auf die Paarbildung. Die Ebenen werden auch durch Schatten leicht angedeutet. Drei verschiedene Steinsets stehen zur Auswahl; nur eines davon läßt sich bei 16-Farb-Grafik unter Windows verwenden. Tendo kann auch zu zweit gespielt werden. Allerdings brauchen Sie ein Netzwerk, welches die Windows-Netzwerk-DDE unterstützt; funktioniert hat es im Test mit Windows für Workgroups 3.11. Steht Ihnen dieser Luxus nicht zur Verfügung, wählen Sie einen von drei Computergegnern. Im Duell-Modus versucht man gleichzeitig, so schnell wie möglich Steinpaare vom Brett zu nehmen. (bs)

boris schneider

Wäre der witzige und actionreiche Zwei-Spieler Madus nicht, dürfte man Tendo-Kunden an eine der zahlreichen Shanghai-Shareware-Varianten verweisen. Die Sechsecke machen das Spiel nicht viel anders und die grafische Gestaltung ist eher negativ: Die Fädenmuster auf den schönsten Steinen sind nahezu unspielbar, das »Kinderset« wirkt unerträglich bunt und kitschig. Schlicht und

funktional ist das 16-Farben-Set: Sieht nach nix aus, aber wenigstens erkennt man die Paare. Die Anleitung ist viel zu knapp und erklärt den Netzwerk-Modus nur ungenügend, auf eine Windows-Hilfe-Datei hat man ganz verzichtet. Und der Verweis an potentielle Level-Editierer, das einfach in der kryptischen INI-Datei rumzufuschen (ohne deren Struktur zu erklären), grenzt an Hohn.



tendo

206 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 5.0 Blaster Pro General MIDI CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ: Denkspiel
Hersteller: Bletchley
Ca.-Preis: DM 70,-
Kopierschutz: -
Anleitung: Deutsch; mangelhaft
Spieltext: Deutsch; gut
Bedienung: Gut
Anspruch: Für Einsteiger
Grafik: Befriedigend
Sound: Befriedigend

Freies RAM: min. 4 MByte (unter Windows)
Festplattenplatz: ca. 2 MBByte

Besonderheiten:
Zwei-Spieler-Modus via Netzwerk (Windows für Workgroups 3.11)

Wir empfehlen: 386er (min. 25 MHz) mit 8 MBByte RAM, Super VGA und Maus. Windows 3.1 erforderlich.

49

SUPER TAKE PREISE!

Angebot A: 4 Spiele zusammen nur 48,- DM

Angebot B: 3 Spiele zusammen nur 66,- DM

Angebot C: 3 Spiele zusammen nur 99,- DM

4 O Sports Driving
Abandoned Places
Ancient Art of War in the Sky
A.T.A.C.
B-17 Flying Fortress
Bat 2
Castles
Flight of the Intruder
Football Manager III
Harrier Jump Jet
John Madden Football
Knights of the Sky
Pacific Island
Powermonger
Premier Manager
Starbyte Super Soccer
Strategy Games
Steel Empire
Terminator 2
Wing Commander 2 Special
Operations

Stunt-Simulator, E, ab 286, 3,5+5,25
Rollenspiel, KD, ab 286
Strategie, DA, ab 386
Flugsimulator, KD, ab 286
Flugsimulator, E, ab 286
Action-Adventure, E, ab 386
Strategie-Wirtschaft, E, ab 286, 5,25
Flugsimulation, ML, ab 286
Fußballmanager, DA, ab 286
Flugsimulation, DA, ab 286
Football-Simulation, E, ab 286, 5,25
Flugsimulation, DA, ab 286
Panzer-Strategie-Action, E
Popculus-Nachfolger, E, ab 286, 5,25
Fußballmanager, DA, ab 286
Fußballmanager, KD, ab 286
Compilation, E, ab 286
Strategie-Action, ML, ab 286
Kino-Baller-Spaß, ML, ab 386

Missiondisk 1 zum Action-Hammer, 5,25

Art.-Nr. 700123
Art.-Nr. 700027
Art.-Nr. 700080
Art.-Nr. 700067
Art.-Nr. 700081
Art.-Nr. 700071
Art.-Nr. 700117
Art.-Nr. 700028
Art.-Nr. 700904
Art.-Nr. 700083
Art.-Nr. 700118
Art.-Nr. 700038
Art.-Nr. 700073
Art.-Nr. 700121
Art.-Nr. 700003
Art.-Nr. 700058
Art.-Nr. 700042
Art.-Nr. 700122
Art.-Nr. 700079

4 Games
zusammen

48,-

Allen Breed
Body Bloods
Monkey Island 1
Sensible Soccer 92/93
Silverball
Special Forces
The Legacy

Baller-Action, QA, ab 286
Prügelaction, E, ab 286
genialer Adventureklassiker von Lucas Arts
KO, ab 286
Fußballsimulation, ML, ab 286
Toller Filpper mit 5 versuch, Tischen, ML, ab 386
Action-Strategie-Simulation, QA, ab 286
3-D Adventure-Rollenspiel, QA, ab 386

Art.-Nr. 700078
Art.-Nr. 700096
Art.-Nr. 700139
Art.-Nr. 700007
Art.-Nr. 700077
Art.-Nr. 700074
Art.-Nr. 700020

3 für
66,-

Anstoss - WM Edition
Battle Isle Bundle
Christoph Kolumbus
Elite II - Frontier
Fantasy Empires
Goal Kick Off 3
Jonathan
Might & Magic 4
Return to Zork
Reunion
Rules of Engagement 2
Shadow Caster
Strike Commander Mission Disk 1
The Blue and the Grey
World Cup USA '94

Fußballmanager, KD, ab 386
Hauptprogramm + Data Disk I, KO, ab 286
Strategie-Wirtschaft, KD, ab 386
Sci-Fi-Action-Wirtschaftsimulation, QA, ab 386
Strategie, KO, ab 386
Fußballaction, ML, ab 286
deutsches Mega-Adventure, KD, ab 386
Rollenspiel, KD, ab 286
Adventure, QA, ab 386
Strategie, KD, ab 386
Sci-Fi-Strategie, QA, ab 286
3D-Rollenspiel-Action, DA, ab 386
Neue Missionen und Flugzeuge
für den Strike Commander
Bürgerkriegs-Strategie, KO, ab 286
Fußball-Action-Spiel mit dem original WM-Teilnehmern
ML, ab 386

Art.-Nr. 700195
Art.-Nr. 700005
Art.-Nr. 700149
Art.-Nr. 700129
Art.-Nr. 700132
Art.-Nr. 700045
Art.-Nr. 700022
Art.-Nr. 700120
Art.-Nr. 700108
Art.-Nr. 700218
Art.-Nr. 700133
Art.-Nr. 700063
Art.-Nr. 700155
Art.-Nr. 700109
Art.-Nr. 700156
Art.-Nr. 700216

3 Games
zusammen

99,-

NEUHEITEN!

Bazooka Sue (KD)
Blotforce (KD)
Dark Forces (KD)
Descent (KD)
Ecstasia (KD)
Hattrick (KD)
(ab April)
Jagged Alliance
Jungle Strike (QA)
Master of Magic (KD)
Necropolis (KD)
Panzer General (KD)
Star Trek : Next Generation
The Fighter-Oelender of the
Empire
Warcraft (DA)
Wings of Glory (DA)

PC 3.5" Art.-Nr. 700265 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750142 99,99
CD-ROM Art.-Nr. 700106 89,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700267 79,99
CD-ROM Art.-Nr. 750165 84,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700268 74,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700175 89,99
CD-ROM Art.-Nr. 750063 89,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700270 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750167 84,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700266 79,99
CD-ROM Art.-Nr. 750164 79,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700231 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750163 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750166 89,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700254 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750162 84,99
CD-ROM Art.-Nr. 750167 104,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700269 37,99
PC 3.5" Art.-Nr. 700262 79,99
CD-ROM Art.-Nr. 750132 79,99
CD-ROM Art.-Nr. 750070 109,99

ACHTUNG!

Achtung: Jetzt aktuellen Gratis-katalog anfordern.
Einfach „Game-News“ auf eine Postkarte schreiben
und abschicken oder direkt bei uns anrufen. Ihr
bekommt dann regelmäßig unsere aktuellen Amiga-
und PC-Game-News mit Neuheiten, Backprogramm
und Preiskits kostenlos zugeschiekt.

Lieferbedingungen: Der Versand erfolgt per
Nachnahme zzgl. 9,90 DM oder per Vorauskauf zzgl.
5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern
wir portofrei, d.h. 5,00 DM für Porto und Verpackung
entfallen.

Angebot A, B + C: Die Angebote sind untereinander
nicht kombinierbar und gelten nur solange der Vorrat
reicht. Wir empfehlen Ersatztitel aus dem jeweiligen
Angebot anzugeben. Sonderangebote gelten nur,
solange der Vorrat reicht und sind, wie alle anderen
Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen.
Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.

DA = deutsche Anleitung, KD = komplett deutsch, E = Englisch, ML = Multilingual

EMP merchandising
Handelsgesellschaft mbH
Postfach 1721, 49803 Lingen

Telefon: 0591-914311
Telefax: 0591-914320

telefonischer
Bestellservice
montags - freitags
von 9.00 - 18.00 Uhr



SUPER FROG

Küssen oder verspeisen? Sei kein Frosch sondern steuere ein liebenswertes Amphibium durch Jump-and-Run-Welten der Kategorie «Wer hat noch nicht, wer will nochmal?».

A Iso, da ist dieser kleine Frösch mit den lustigen Glubschögen, der permanent in die Landschaft grinst. Der kann natürlich laufen und springen; ganz tall hoch, wobei er recht lange in der Luft bleibt. Und der Frösch muß durch Wälder, Wiesen und Höhlen hüpfen, in denen er ganz putzige Gegner trifft: Igelchen, Biennchen, Eichhärnchen, und die grinsen natürlich auch ganz lieb. Da hüpfert er trotzdem drauf, um die Wonnepappen K.O. zu haben oder wirft ihnen eine Kaulquappe auf die Backe. Unterwegs muß der Frösch genug Goldmünzen aufsummeln, um am Ende des Levels das Tar zur nächsten Stufe zu öffnen. Ist das nicht ein tolles Spielkonzept? He, sagt doch was... aufwachen!

Tja, jetzt wissen wir wenigstens, warum sich das debil schmunzelnde Amphibium aus seinem gesiterten Teich austrouet und weniger artgerechte Lebensräume belästigt. Ein Spieldesigner war's, der offensichtlich auf der Putzigeits-Welle reiten und ganz nebenbei ein bißchen Super-Mario-Flair auf Computerbildschirmen entfachen wollte. Die Krähenballade »Super Frog« spielte sich bereits vor einiger Zeit



Am Spielautomaten riskieren Sie den Punktebanus, um Ein Extraleben zu gewinnen

Nur wenn Super Frog von oben auf die Gegner hüpfert, kann er sie ausschalten

auf dem Amigo ob, doch die kleinen Tierfreunde von Team 17 entließen erst jetzt eine PC-Umsetzung in die freie Wildbahn. Da haben wir also unseren Lurch-Longweiler, bei dem man schon dankbar sein muß, wenn eine Tempo-Pille für schnelleren Antritt oder das Kaulquappen-Extrö für eine (wenig effektive) Woffe sorgt. Wer den Nerv hat, macht sich auf Erkundungstour;

in den rund 30 Stufen ist so mancher Geheimgong verborgen. Am Ende jeder Runde läßt man sich einen Punktebanus auszahlen oder geht damit zum einarmigen Banditen: Mit etwas Glück am Spielautomaten ergattern Sie Extraleben oder Levelkades, um die bis dato obsalvieren Stufen in Zukunft überspringen zu können (aufatmen). (hl)

heinrich lenhardt

Alle Kankurrenten sind schon da: »Jazz Jackrabbit« ist schneller, »Aladdin« hat mehr Action, »Der König der Löwen« bietet schönere Grafik, »Cool Spot« mehr Abwechslung... und Super Frog hat damit ein kleines Problem. Technik und Spielwitz machen keine Anstalten, aus dem Mittelmaß hervorzuragen. Die langen Flugphasen des Frösches verleihen der Steuerung einen gewissen »Nanu?«-Effekt: Wo man nach längeren Hüpfen genau landet, ist mitunter ein Mysterium. Ärger wiegt nach der Mangel an Ab-

wechslung und motivierenden Ideen. Mit den paar versteckten Banil lockt man doch kaum eine Quappe aus ihrem Teich hervor.

Erzschlechte ist Super Frog nicht, aber harmlos und abgestanden. Der Qualitätsversprung gegenüber den besseren Jump-and-Runs aus dem Shareware-Lager ist beängstigend gering, die Kluft zu besseren Vollpreis-Kollegen gewaltig. Ich haffe inbrünstig, daß Team 17 so langsam die PC-Aufarbeitung seiner verstaubten Amiga-Restbestände abschließt.



super frog

→ 286 → 386/486 → Super VGA → Soundblaster → 5-Blaster Pro → General MIDI → CD-Audio → Mouse → Joystick

Spieler-Typ Jump-and-Run
Hersteller Team 17
Ca.-Preis DM 80,-
Kopierschutz Nervige Code-Abfrage
Anleitung Deutsch; befriedigend
Spieltext Englisch; sehr wenig
Bedienung Befriedigend
Anspruch Für Einsteiger
Grafik Befriedigend
Sound Gut

Freies RAM: min. 4 MByte
Festplattenplatz: ca. 3 MByte
Besonderheiten: Drei Schwierigkeitsgrade. Codes zum Level-überspringen können erspielt werden.
Wir empfehlen: 386er (min. 33 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



KICK OFF 3

EUROPEAN CHALLENGE

Alter Kick schafft neues Leid: Ist Europa mit solchen Fußball-Fehlleistungen überhaupt noch zu retten?

Es war eine unheimliche, gewittrige Nacht. Regen prasselte auf dem Friedhof, wo ein frisch geöffnetes Grab aus dem Erdbreich gähnte. Doktor Frankenstein hatte genug davon, Leichname zu künstlichem Leben zu erwecken. Diesmal gab es für Igor einen besonders schaurigen Auftrag: »Besorge mir die Disketten, welche ruhen in der Anco-Gruft!«. Blitze, Donner, Elektrizität – kaum hatte Kick Off 3 seine verdiente Ruhe auf dem Friedhof der vernachlässigten Sportspiele gefunden, wurde es zu einer neuen Zombie-Existenz getrieben. »Wir nennen es European Challenge, Igor«, raunte der Medikus, während er seine Stromkabel liebevoll zusammenrollte, »Dann verkaufen wir es als neues Spiel... Har-Har-Hart!«.

Wenn man leichte Korrekturen an einem Programm vornimmt, ein paar Macken verbessert oder die Turnier-Modi erweitert, hat man als Hersteller mehrere Möglichkeiten: den kostenlosen Update, die preiswerte Zusatzdiskette – oder das »neue« Spiel. Die Zweitverwertung im Falle von »Kick Off 3« kann der Tester vom Dienst nicht so recht kopieren. Das holprige Gekicke gehörte zu den schlechteren Begleitscheinungen des WM-Jahrgangs 1994. Ein halbes Jahr ist vergangen und wir haben weder Berti das Viertelfinale nach Anca Kick Off 3 verziehen.

Bei der neuen European Challenge-Ausgabe können Sie sich

jetzt auch mehrere nationale Divisionen vornehmen. Das eigentliche Spiel ist solcher Kosmetik zum Trotz nicht

Trikot-Korrektheiten:
Hier kickt Frankfurt gegen Bremen.



| | SI | UN | NI | ET | GT | PTE |
|--------------|----|----|----|----|----|-----|
| Münch. 90 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Freiburg | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Kaiserslaut. | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Hann. 96 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Münch. 18 | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Dortmund | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Schalke | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Schüttgart | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Karlsruhe | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Bremen | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Sachsen | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Leverkusen | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Köln | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Oderf. | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Frankfurt | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |
| Uerdingen | 2 | 0 | 0 | 0 | 2 | 3 |

Ein paar motte Tabellen machen nach keine European Challenge



Version 2 von Teil 3: Grafisch leicht verbessert kloitschen die Kick-Off-Kicker den Ball ins Netz

wesentlich anregender geworden. Bei Seitenansicht schlägt man zumeist weite Bälle Richtung gegnerische Hälfte und haft auf den lieben Gatt bzw. einen ausreichend schnellen Stürmer. Direktabnahmen sind rasch ins Tor gepfeffert. Schwierigkeitsgrad, Steuerungsvariante und Tempo lassen sich zwar einstellen, aber der Ablauf bleibt bei allen Variationen etwa gleich chaotisch. Wenigstens sehen die Bemühungen der Akteure nicht mehr gar so schlimm aus; auf schnellen 48Bcm läßt sich eine minimal schönere Grafik-Detaillstufe bemühen. Außerdem neu: Unterstützung von Gamepads mit vier Feuerknöpfen und ausgewogelter Publikumsound. (hl)

heinrich tenhardt

...und in sechs Monoton spendieren wir den Grasholmen einen anderen Farbtan und nennen es »Grünstreifen Challenge«. Finde ich ja duft, daß selbst den Anca-Leuten aufgefallen ist, daß Kick Off 3 einige schwerwiegende Mängel hatte. Da werden die Kunden aber begeistert sein, die sich vor einem halben Jahr das Programm gekauft haben und jetzt nochmal Bares für diese dubiose European Challenge abdrücken sollen.

Aura des Vorgängers, aber das Spiel an sich ist und bleibt dürrig. Viel zu balzig kickt man rauf und runter aber erreicht sich mal an kleinen Verlangsamungen, wenn reichlich Spielfiguren zu sehen sind. Wir halten fest: Ein mäßiges Fußballspiel wird neu aufgelegt und macht immer noch keinen Spaß. Vorzweifelte mit Girakonto-Spielraum verlassen gewußt aufschreiend ihre PCs und greifen endgültig zu einem Mega Drive mit dem Modul »FIFA '95«...



kick off 3 — european challenge

1708 386/486 VGA Super VGA Soundblaster 1.5 Blaster Pro General MIDI 1 CD-Audio Maus Joystick

Spiel-Typ
Hersteller
Co.-Preis
Kopierschutz

Sportspiel
Anco
DM 90,-
Nervige Disketten-Abfrage
Deutsch; befriedigend
Deutsch; befriedigend
Befriedigend
Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Befriedigend
Ausreichend

Frees RAM: min. 550 KByte
+ 3 MByte EMS
Festplattenplatz: ca. 5 MByte

Besonderheiten: Neue europäische Ligo-Modi. Spielgeschwindigkeit und Schwierigkeit einstellbar.

Wir empfehlen: 486er (min. 50 MHz) mit 4 MByte RAM und Digital-Joystick.



HOKUM

Hubschrauberjagd im Südchinesischen Meer: Dieser Mix aus Simulation und Strategie versetzt Sie ins Cockpit eines Helikopters und auf die Brücke eines Handelsschiffes.

Das Südchinesische Meer ist alles andere als friedlich. Dort treiben Piraten ihr Unwesen, die mit modernsten Waffen harmlose Handelsschiffe überfallen und sündteure Waren rauben. Verständlicherweise sind die betroffenen Firmen davon nicht sehr erbaut und wallen den Seeräubern ordentlich auf die Finger klappen. Dazu heuert man Sie an, da Sie keine Probleme damit haben, vier verschiedene Hubschraubertypen zu fliegen, einen Schiffsverband zu kontrollieren und nebenbei noch taktische Entscheidungen zu treffen.

»Hakum« kommt aus der Softwareschmiede Simis, die uns vor zwei Jahren schon »Harrier Assault« besicherten. Damals gingen die Briten mit ihrem Konzept furchtbar baden, denn die Mischung aus Simulation und Strategie funktionierte nicht. Flugsimulations-Fans langweilten sich dank des optionalen, aber effektiv unvermeidlichen Strategieteils, da der Computer zu dumm für ausgefeilte Vorgehensweisen war. Die Strategen mußten gezwungenermaßen selbst Hand ans Steuer legen, da die Autopiloten unfähige Versager waren. Da drängt sich die spannende Frage auf, ab die Programmierer die zwei Jahre sinnvoll genutzt haben.

Das Grundkonzept ist im Prinzip gleich geblieben. Sie kommandieren ein Handelsschiff und acht Helikopter, die zur



Von der Brücke aus erreicht man die wichtigen Unternehmungen

Aufklärung und Verteidigung eingesetzt werden. Die Schiffsbrücke ist der Dreh- und Angelpunkt, denn von hier aus erreichen Sie alle wichtigen Stationen. Auf der Seekarte sieht man nicht nur seine Position und teilweise die der Gegner, sondern plant auch die Missionen. Sobald



Murro, Super VGA: Im Tiefflug düsen wir über eine Piratenansiedlung.

eine Schiffsraute festgelegt und das Spiel gestartet ist, erstellt der Computer einige Missionen, die bestimmten Hubschraubertypen zugewiesen werden. Sie entscheiden, ob die Autopiloten selbstständig fliegen oder ob Sie höchstpersönlich eingreifen wollen. Alternativ erspart man sich das festlegen einer Route für das Schiff, sondern überläßt dies dem Cam-

puter und springt von einem Helikopter zum nächsten, um Hakum als reines Actionspiel zu verwenden.

Zumindest Einsteiger sollten diese Möglichkeit nutzen, denn so freundet man sich mit der Steuerung der Helikopter an und lernt die Angriffstaktiken der Piraten kennen. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie aber mehr Verantwortung übernehmen, denn die Vernichtung einzelner Piratenstützpunkte genügt nicht. Das große Hauptquartier finden Sie nur durch Eigeninitiative und vier unzerstörbare Kameras, die an strategisch wichtigen Orten platziert werden müssen. Damit spianieren Sie den Gegner aus und planen die nächsten Angriffe.

Die Helikopter vom Typ Hakum, Hip, Super Cabra und Lynx unterscheiden sich durch anders aufgebaute Cockpits und Kapazitäten bei der Waffenzuladung. Fliegerisch ähneln sie

florian stangl

Endlich eine neue Hubschraubersimulation! Nach durchgespielten Gunship-Missionen und der darauffolgenden helikopterlosen Zeit kam mir Hakum gerade recht. Aber, liebe Programmierer von Simis, was soll denn das sein? Vor zwei Jahren verunzichten die Brüder eine Harrier-Simulation mit einem unbrauchbaren Strategie-Port. Jetzt liefert Simis ein fast identisches Spiel ab, an dem nur der mäßige SVGA-Modus und die Hubschrauber neu sind. Abgesehen davon, daß die Grafik eklig mies ist: Die großspurigen Handbuch-Sprüche von wegen »Realismus« hätten man sich bei Simis lieber sparen sollen. Ich drücke nur drei

Tasten und schon fliege ich einen hochkomplexen Hubschrauber – das steuert sich ja ein Wing-Commander-Raumschiff komplizierter! Außerdem: Rückenflüge, Rollen und Loops mit Helikoptern halte ich für ein bißchen übertrieben...

Die Missionen sind mehr als öde (aufklären oder angreifen), der strategische Teil langweilig (schon mal was von Nachschub gehört?) und die ruckelige Grafik setzt mit der ungenauen Steuerung noch einen drauf.

Die Modem-Option für zwei Piloten hätte man sich fast schenken können – Hakum will ja schon alleine keiner spielen...



Auf der Karte werden die Missionen geplant

Hall of Fame

RED BARON

Hilfe, wir werden beschossen!



Die damaligen Asse flogen ihren individuellen Stil

Anna 1991 hab vom hauseigenen Dynamix-Flugplatz eine Doppeldecker-Simulation ab, an der sich auch heute nach die Konkurrenz die Landeklappen ausbeißt.

Schon Anfang der 90er Jahre machten Jetsimulationen mit hochmodernen F-15s die PC-Lüfte unsicher und frustrierten nicht wenige Spieler mit dumphen Rodor-Overkills. Doch dann schrödelte sich ein rater Doppeldecker auf die Monitore und verkündete selbstbewußt, farten für Spielspaß auf gelongweilten Rechnern zu sorgen. Das Konzept ging auf: Bis heute bietet keine Simulation der alten Klapperkisten mehr sinnvolle Optionen als »Red Baron«.

Ihre Aufgabe ist klar: Sie fliegen auf deutscher Seite oder als Angehöriger der Royal Air Force und werden mit Missionen wie Aufklärung, Bombardements, Zeppelinjagd oder diversen Schutzaufgaben betraut. Dazu kommt die reizvolle Möglichkeit, gegen eines der damaligen Asse des Ersten Weltkriegs anzutreten. Dynamix machte sich die Mühe, das Flugverhalten und die Charaktere der Piloten möglichst exakt zu simulieren. So fliegt ein Ernie Ball eben völlig anders als der berühmte Manfred von Richthofen, noch diesem Spitzenmann »Der rote Baron« das Spiel getauft wurde.

Red Baron führt Einsteiger erst einmal gemächlich an die Simulation heran, denn die Einzelmmissionen lassen sich noch Her-

zenslust manipulieren. Sie wählen beispielsweise eine Bombenmission aus, stellen das Wetter ein, legen die Zahl der Gegner und die Flugzeugtypen fest. Damit die Gestaltung der Staffel und dürfen später auf gewiefte Veteranen als Begleiter zurückgreifen. Haben Sie erst einmal fünf Gegner vom Himmel geholt, reihen Sie sich offiziell in die Garde der Fliegerasse ein. Je nach Erfolg heftet man Ihnen schneide Orden an die Heldenbrust, versetzt Sie zu neuen Einheiten und teilt Ihnen bessere Flugzeuge zu.

Grafisch wirkt Red Baron inzwischen ein wenig betagt, da der Boden ohne Texturen im Vergleich zu aktuellen High-End-Simulationen eher karg aussieht. Doch dafür ist in den Lüften umso mehr geboten, denn die einzelnen Flugzeuge sind sehr gut zu unterscheiden. Schon damals ließen sich die besten Flugszenen mit einem leicht zu bedienenden Videorekorder aufzeichnen und immer wieder ansehen. Übrigens: Red Baron wurde auch auf diversen Compilations (z.B. »Lords of Power«) veröffentlicht, falls Sie das Original nicht mehr im Laden finden. (fs)



Der Videorekorder läßt die spannendsten Szenen noch einmal Revue passieren

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- ... die besten Features von Red Baron auch in den nachfolgenden Simulationen von Dynamix verwendet wurden? Auch in »Aces of the Pacific« und »Aces over Europe« fliegen Sie gegen damalige Asse, manipulieren die Einzelmmissionen oder zeichnen die schönsten Flüge auf.
- ... es zu Red Baron einen Missionseditor gibt, der komplett neue Szenarien ermöglicht?
- ... die dräbe Amiga-Version von Red Baron mit nur 32 Farben so manchen User zur Verzweiflung trieb? Auf den lahmen Amiga-Modellen 500 und Amiga 2000 war es unspielbar, und der flatte Amiga 3000 kostete damals knapp 4000 Mark...



V ar wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Paß. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein

objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.



Heinrich
Lenhardt



Baris
Schneider



Jörg
Langer



Florian
Stangl

T I T E L

| | Heinrich Lenhardt | Baris Schneider | Jörg Langer | Florian Stangl |
|-------------------------------|----------------------|--------------------|----------------|-------------------|
| ALONE IN THE DARK 3 | ★★ | ★★★★ | ★★★★ | ★★ |
| BOPPIN' | ★★ | ★★★★★ | ★★ | ★★ |
| DESCENT | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ | ★★★★★ |
| GALACTIC CIVILIZATIONS | ★★ | ★★ | ★★ | ★ |
| HERETIC | ★★★ | ★★★ | ★★★ | ★★★ |
| HOKUM | ★ | ★★ | ★ | ★ |
| KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE | ★ | ★ | ★★ | ★★ |
| LEGIONS | ★★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| METAL MARINES | ★★ | ★★★ | ★★★★★ | ★★★ |
| PAC IN TIME | ★★ | ★ | ★★ | ★★ |
| PREMIER MANAGER 3 | ★★★ | ★ | ★ | ★ |
| PRESUMED GUILTY | ★ | ★★★ | ★★★ | ★★ |
| ROYAL FLUSH | ★★ | ★★ | ★ | ★ |
| SAGE VON NIETOOM | ★★ | ★★★ | ★★ | ★★ |
| SUPER FROG | ★★ | ★★ | ★★ | ★ |
| TENDO | ★★ | ★★ | ★★ | ★★★★ |
| WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE | ★★★★ | ★★★★★ | ★★★ | ★★★ |

TROLLE VON DER ROLLE

Seit den »guten alten« Rollenspieltagen mit Minimalgrafik und wüsten Kartographierargen hat sich einiges getan. In einer stürmischen Vallmandnacht durchwühlte PC-Player madrige Archive nach den besten Vertretern des Genres.

Rollenspiele in der Krise? 1994 war ein dürftiges Jahr für die Liebhaber altmodischer Dungeon-Expeditionen: wenig Veröffentlichungen, durchwachsene Chart-Positionen. Sind die Software-Käufer des Durchforstens verwinkelter Labyrinth müde geworden? Keine Lust mehr auf Experience Points und AC-Wert? In der Tat schreckte die Fummeligkeit vieler klassischer Rollenspiel-Systeme mit ihrem rustikalen 80er-Jahre-Charme sa manchen »Normalanwender« ab.

Anspruch hin, Komplexität her – ansprechendes Äußeres und Bedienungskomfort gehören einfach dazu. Deshalb glänzen die meisten Vertreter des Genres mittlerweile durch stimmungsvolle Musikuntermalung und schöne Grafiken. Im Gegensatz zu den früher notwendigen Zettelwüsten bieten die meisten Spiele eine Automapping-Funktion an. Statt mit Tastaturkommandos und

antiquierten Menüstrukturen kämpft sich der moderne Heldenper Maus durch alle Widrigkeiten. Zeitgemäße Rollenspiele zielen nicht mehr so sehr auf hartgesottene Dungeon-Erkunder mit dem Erinnerungsvermögen einer Großrechenanlage, sondern ganz klar auf den Massenmarkt. Dazu gehört auch, daß die Mehrzahl der vorgestellten Programme auf Deutsch erhältlich ist.

Es fällt auf, daß Rollenspiele immer mehr Elemente aus anderen Genres übernehmen – und umgekehrt: Das Strategiespiel »Master of Magic« z.B. bietet eine Vielzahl von Zaubersprüchen, Helden und Spezialfähigkeiten, außerdem gewinnen die Truppen im

Laufe des Spiels an Erfahrung.

Zur besseren Übersicht haben wir die unserer Meinung nach besten PC-Rollenspiele in vier Gruppen eingeteilt.

Dungeon-Rollenspiele

Zu dieser Gruppe gehören zumeist ältere Vertreter der 3D-Rollenspiele. Der Spieler bewegt seine Party schrittweise anstatt stufenlos varan und das auch nur in die vier Himmelsrichtungen. Kämpfe werden durch



ROLLENSPIEL-CHINESISCH

Automap:

Vorbei sind die Zeiten, als man jedes Höhlensystem mühsam auf Millimeterpapier kartographieren mußte. Die meisten modernen Rollenspiele zeichnen automatisch eine Karte mit.

Dungeon:

Dungeon heißt eigentlich »Verlies«, steht im Rollenspielgenre aber für unterirdische Höhlen- und Gangsysteme aller Art, bevölkert von widerlichen Monstern.

Experience Points:

Durch Kämpfe, oft auch durch Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, erhält ein Charakter Erfahrungspunkte. Erreicht er eine bestimmte Anzahl, so steigt er im Erfahrungslevel und wird dadurch stärker, robuster, etc.

Hitpoints:

Wieviel Schaden ein Charakter aushält, wird durch seine Hitpoints (Lebensenergie) bestimmt. Verwundungen sowie Vergiftungen zehren an den Hitpoints; Heiltränke, Zaubersprüche und rasten frischen sie wieder auf.

Level:

Zum einen wird mit »Levels« das Dungeon- oder Turm-Stockwerk bezeichnet, auf dem man sich gerade befindet. Zum anderen heißt so auch die Erfahrungsstufe eines Helden. Ein hochstufiger Krieger kämpft besser, ein Level-8-Magier zaubert sein Level-1-Pendant an die Wand, etc.

NPC:

Nicht-Spieler-Charaktere (engl. NPC)

werden alle Figuren genannt, die vom Computer gesteuert werden, aber keine Monster sind. Meist kann man mit NPCs reden oder handeln.

Party:

In vielen Rollenspielen steuert man gleich einen ganzen Haufen von Mächtegegnern. Die sogenannte »Party« wird als Ganzes bewegt, läßt sich manchmal aber auch aufteilen. In Kämpfen steuert man die Partymitglieder auf jeden Fall einzeln.

Teleport:

Standard-Equipment vieler Dungeons: Eben marschiert die arglose Abenteurergruppe nach auf ein leeres Gangende zu, im nächsten Moment steht sie sich in einem anderen Raum zahllosen Monstern gegenüber.

Anklicken von Angriffs- bzw. Zauber-Icons geführt, entweder in Echtzeit oder rundenbasiert. Egal, ob man sich in Höhlen oder im Freien aufhält, man bekommt grundsätzlich Dungeons vorgesetzt – nur bestehen deren »Wände« eben einmal aus Mauern, dann wieder aus Bäumen oder Häuserfronten. Trotz dieser Defizite zeigen die vorgestellten Dungeonspiele, was sich aus dem veralteten System alles herausholen läßt.

Isometrische Rollenspiele

Früher gab es neben den Dungeon-Rollenspielen noch die zweidimensionalen Vertreter. Ein Party-Icon lief in wenig beeindruckender Zeichensatzgrafik durch die Gegend und traf auf ebenso unscheinbare Monster-Symbole. Mittlerweile jedoch hat sich das Aussehen der »Schau-drauf-Spiele« merklich verbessert. In einer pseudo-dreidimensionalen Darstellungsweise, »isometrisch« genannt, schaut man von schräg oben auf seine Charaktere und deren Umgebung. Größter Vorteil dieser Perspektive ist die gute Übersicht nach allen Seiten.

360-Grad-Rollenspiele

Allerdings schaffen es die isometrischen Rollenspiele selten, eine ähnlich dichte Atmosphäre zu erzeugen, wie die moderne Variante der Dungeon-Spiele, bei denen echte 3D-Grafik Verwendung findet. Die 360-Grad-Rollenspiele erlauben die stufenlose Bewegung in beliebige Richtungen, und meist auch den Blick nach oben und unten. Dadurch wirkt die Spielwelt sehr real, nicht zuletzt dadurch, weil das Geschehen grundsätzlich in Echtzeit abläuft. Nachteil: Schlappen Rechnern ist diese Grafikarbeit zuviel; ohne flotte 486er ist meist wenig stimmulierendes Geruckel angesagt.

Rest der Rollenspielwelt

Die letzte Teilgruppe setzt sich aus dem »Rest der Rollenspielwelt« zusammen. Hier versammeln sich jene Programme, die entweder verschiedene typische, oder aber völlig neue Elemente enthalten: Gehört »Superhero League of Hoboken« nun zu den Adventures oder zu den Rollenspielen? Für uns ist entscheidend, daß es »vom Spielgefühl her« wie ein Rollenspiel wirkt. Nicht zuletzt in dieser Gruppe findet man thematisch ungewöhnliche Programme.

Die Übersichtskästen

Auf die üblichen Bewertungen von Spiel Spaß, Grafik und Sound wurde zugunsten genrespezifischer Fakten verzichtet. Die Anzahl der Helden gibt an, wieviele Abenteuer man gleichzeitig steuert. Unter **Rassen** sind z.B. Menschen, Elfen und Zwerge zu verstehen, falls diese auch wirklich in der Party auftauchen können. Oft entscheidet die Rasse darüber, welchen **Klassen** ein Held angehören kann, ob er also z.B. Kämpfer oder Magier ist.

Die (gerundete) Anzahl der **Sprüche** gibt an, wieviele verschiedene Zaubersprüche möglich sind. **Attribute** stehen für Charakterwerte wie Intelligenz oder Ausdauer. Mit **Skills** bezeichnet man Fertigkeiten wie Schwimmen, Schlösser öffnen und Waffen reparieren. Läuft ein Spiel in **Echtzeit** ab, tut sich auch dann etwas, wenn die Party bzw. der einzelne Held ratlos herumsteht.

Die **Kämpfe** lassen sich in drei Gruppen einteilen. Bei »Klickorgien« hat man für jeden Helden möglichst schnell auf Kampf- oder Zauber-Icons zu klicken. Läuft der Kampf rundenbasiert ab, fällt der Zeitdruck natürlich weg. »Taktische« Kämpfe erlauben das gezielte Steuern der einzelnen Charaktere, meist in einem speziellen Schlacht-Bildschirm. »Action« bedeutet, daß Sie in Echtzeit verschiedene Schlagtechniken verwenden und richtig zielen müssen.

Mit einer Ausnahme sind bei allen aufgeführten Spielen Gespräche mit NPCs möglich, indem man vorgegebene Stichworte oder Phrasen auswählt. Tendenziell legen die neueren Rollenspiele zudem immer weniger Wert auf möglichst viele Charakterklassen und Attribute. Recht so, denn schließlich sollte »Rollenspielen« weniger mit dem Verwalten von exorbitanten Zahlenkolonnen zu tun haben, als mit glaubhaften Charakteren und stimmungsvollen Szenarios. (la)

UNDERWORLD 3

Doug Church von Looking Glass war maßgeblich an Design und Programmierung der »Ultima Underworld« Rollenspiele sowie »System Shock« beteiligt. Hier lesen Sie einige seiner Insider-Statements:

Zu System Shock:

»Mit der Arbeit an System Shock haben wir im Februar 1993 angefangen, so daß wir etwa 18 Monate an dem Projekt saßen. Vor allem die Lichtgebung ist wesentlich komplizierter geworden, da sie nicht mehr allein davon abhängt, auf welchem Feld man gerade steht. Während bei Underworld für Gespräche und die Automap auf völlig andere Bildschirme umgeschaltet wurde, sollte bei System Shock alles wie aus einem Guß sein. Man kann sich z.B. weiterbewegen, während man eine E-Mail liest, die Automap wird ständig angezeigt, etc.«



Doug Church von Looking Glass (links) und Origins Warren Spector

Über Doom:

»Wir haben mit System Shock begonnen, bevor Doom herauskam, wir wurden davon nicht beeinflusst. Es ist ein großartiges Ballerspiel, das ich selbst alle paar Monate gern spiele – aber ansonsten? In unserem Programm sind mit Sicherheit mehr spielerische Elemente enthalten. Technisch verwendet Doom einen anderen Ansatz als System Shock: Wir haben z.B. das ausgefeiltere Lichtsystem, bauen dafür aber nach wie vor auf einzelnen Grafik-Kacheln auf.«

Zu neuen Projekten:

»Wir planen, die Underworld- und System-Shock-Technologie weiterzuentwickeln und ein Freiluft-Spiel zu designen, aber vor 1996 werden wir damit auf gar keinen Fall fertig werden. Es genügt nämlich nicht, von einem Dungeonspiel einfach die Decke wegzunehmen, um ein Outdoor-Szenario zu erhalten. Ich kann mir auch nicht vorstellen, wie man in einer System-Shock-Umgebung mit Leuten reden kann, ohne wieder in einen völlig anderen Modus zu schalten. Da wir uns von Origin trennen und die »Underworld«-Lizenz kaum zurückbekommen, wird unser nächstes Spiel mit Sicherheit nicht vor einem Ultima-Hintergrund spielen. Wie auch immer, es soll auf jeden Fall ein Spiel auf dem neuesten Stand der Technik werden.«

BLICK IN DIE ZUKUNFT

Einige vielversprechende Rollenspiele sind momentan in der Mache, deren Fertigstellung aber noch einige Zeit in Anspruch nehmen wird:

Stanekeep, Dungeon Master 2
(Interplay, Frühling 1995)

Albion

(Blue Byte, Sommer 1995)

Lords of Lore 2

(Westwood, Weihnachten 1995)

Ultima 9

(Origin, irgendwann 1996)

HELT UND DÜSTER: DUNGEON-ROLLENSPIELE



DARK SIDE OF XEEN



Dark Side of Xeen (New World Computing)

Helden: 6 Rassen: 5 Klassen: 10
Sprüche: 40 Attribute: 7 Skills: 10
Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Klickkargie

Im fünften Teil der Might&Magic-Reihe hat der Tyrann Alamar die Menschenkönigin Kalindra vertrieben und löst die Pyramiden des Drachenpharaos belagern. Da wird eine mutige Abenteurergruppe beauftragt, eine Nachricht zu befördern, denn ein wenig Hoffnung bleibt noch...

»Dark Side of Xeen« präsentiert sich rautiert: Sechs Abenteurer werden im Zuge ihrer eigentlichen Aufgabe in diverse Quests verwickelt, die sie nach- oder nebeneinander erfüllen. Die zahlreichen Icons verwirren anfänglich etwas, sind aber schnell erlernt. Kommt es zum Kampf, besteht die Wahl zwischen »Quick Combat« und ausführlicher Schlacht. Bei letzterer wird ohne Zeitdruck per Maus-klick für jeden Charakter bestimmt, ab er zuschlagen, blockieren, zaubern oder fliehen soll.

Als Bonus können Besitzer des Vorgängers »Claws of Xeen« selbigen mit Dark Side of Xeen zu einem Riesenszenario kombinieren, das zusätzliche Quests und ein eigenes Ende hat. Die Teile 3, 4 und 5 von Might&Magic sind übrigens auf einem CD-ROM vereint; diese Trilogie gibt's sogar komplett in Deutsch.

EYE OF THE BEHOLDER 3

Obwohl die Regeln auf dem komplizierten AD&D-System basieren, wird der Beholder-Spieler im dritten Teil der Serie kaum davon behelligt. Allenfalls typische Eigenheiten wie das »Einprägen« von Zaubersprüchen erinnern an die Herkunft. In »Assault on Myth Drannor« wird eine mutige Heldengruppe in die Ruinen der Stadt Myth Drannor teleportiert, wo sie dem Untaten-Fürsten Accellian ein mächtiges Artefakt entreißen soll. Das Spiel findet in Echtzeit statt, Kämpfe werden durch typische Klickkargien bewältigt. Die Monster verfolgen



Eye of the Beholder 3 (SSI)

Helden: 4 Rassen: 6 Klassen: 6
Sprüche: 90 Attribute: 6 Skills: -
Echtzeit: ja Automap: nein Kämpfe: Klickkerei

unsere Party auch über mehrere Slackwerke hinweg, so daß »Flucht« nicht nur bedeutet, zwei Schritte zurückzugehen. Eine Automap vermisst man angesichts der großen Levels allerdings schmerzlich. Ohne Mitzahlen irrt man bald orientierungslos herum. Die komplette Trilogie gibt es (voll in Deutsch) auf einer CD.

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Im siebten und bislang letzten Teil der Wizardry-Serie stiefelt man auf einer typischen Fantasy-Welt (»lost Guardian«) umher, die aber mit einem kleinen Schuß Science Fiction angereichert ist. Neben vielen Gegenständen, Rassen und Berufen hat Dark Savant ein großes Arsenal an »Krankheiten« zu bieten: Übelkeit, Versteinigung, Wahnsinn und Siechtum lassen das Helden-

leben schnell in recht glanzlosem Licht erscheinen. Bei kaum einem anderen Spiel hoben die NPCs ein so ausgefeiltes Eigenleben: Sie laufen in der Gegend herum und schnappen der Party sogar wichtige Gegenstände vor der Nase weg. Obwohl Crusaders auf gerade mal zwei Disketten paßt, merkt man das der Grafik nicht an. Allerdings stören einige logische Fehler das Spielvergnügen: Nachdem man z.B. fast ihr ganzes Volk vernichtet hat, unterhält sich die Spinnenkönigin immer noch freundlich mit einem. Bringt man dann auch sie nach um die Ecke, stört das den (durchaus loyalen) Spinnen-Vizekönig nicht im geringsten. Wie überaus tolerant... Van diesen mangelhaften Verknüpfungen abgesehen, kann Dark Savant (vollständig ins Deutsche übersetzt) mit seinen detaillierten, runden-basierten Anklick-Kämpfen, ausgefeilten Folgen und seiner großen Spielwelt gefallen.



Crusaders of the Dark Savant (Sir-Tech)

Helden: 6 Rassen: 14 Klassen: 11
Sprüche: 100 Attribute: 8 Skills: 33
Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Klickkargie

LANDS OF LORE



Lands of Lore (Westwood)

Helden: 3 Rassen: 4 Klassen: -
Sprüche: 30 Attribute: 5 Skills: 3
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Klickkargie

Westwoods »Lands of Lore« bietet zwei dünne Anleitungsheften und die Auswahl zwischen nur vier vorgefertigten Charakteren: Ohne große Umstände soll man das Spiel sofort beginnen können – das einen dann in den Bann zieht. Die böse Hexe Scotia hat ein Juwel gefunden, das ihr erlaubt, ihre Gestalt beliebig zu verändern. Während die

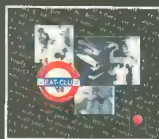
Dunkle Armeen den guten König Richard immer mehr bedrängt, sieht sich ein heftig schwacher Nachwuchs-recke Scotia entgegen. Ein aufgeräumter Charakter-Bildschirm sowie erfreulich wenig Icons machen die Bedienung extrem einfach. Das Inventar des angewählten Helden wird ständig am unteren Rand angezeigt – andere Rollenspiele schalten dazu extra um. Das ins Deutsche übersetzte Programm bietet in der CD-Version viel (englische) Sprachausgabe, wobei Patrick Steward (Captain Picard aus »Star Trek - Next Generation«) bzw. Gurney Halleck in »Dune« die Einleitung und den Part von König Richard spricht.

The Red Balloon is a registered trademark of Transmedia GmbH



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

Willkommen im Club



Beat-Club '68

Kat.-Nr. 76896-40D25 2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Das ganze Spektrum der Jahre '68 und '69. Original-Einspielungen aus den ersten legendären Beat-Club-Sendungen lassen einen das Club-Fieber spüren.



Beat-Club '70

Kat.-Nr. 76896-40133 2
DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Keine Band, die nicht liebend gern im Beat-Club auftrat. Die Stars der frühen 70er – Musikvideos, Charts, Disco- und Biografien und Background satt.

Wenn die Stars der späten 68er und frühen 70er Jahre auf diesen CD-ROMs rocken, wird der BEAT-CLUB lebendig. Diese Scheiben sind zugleich Zeitgeist-Dokumentationen und musikalische Leckerbissen.

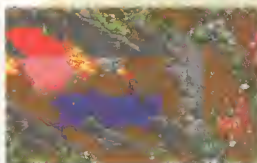


Im Vertrieb der



VOGELPERSPEKTIVE: ISOMETRISCHE ROLLENSPIELE

ULTIMA 7



Ultima 7, Teil I und II (Origin)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 4
Sprüche: 60 Attribute: 5 Skills: –
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Taktisch

Der siebte Teil der Ultima-Serie besteht aus »The Black Gates« und »The Serpent Isle«. Just, als eine Reihe von Ritualmorden die Bevölkerung verunsichert, verschlägt es Sie mal wieder nach Britannia. Es stellt sich heraus, daß ein gewisser Guardian für alles Unheil verantwortlich zeichnet. Also stellen Sie sich dem bösen Buben entgegen und

befreien im zweiten Teil kurzerhand noch eine Parallelwelt von seinem Einfluß. Tag- und Nachtzyklen sind genauso enthalten wie Stürme, man kann Brat backen oder Wolle verarbeiten; im zweiten Teil gibt es sogar drei verschiedene Währungen. Bis Sie sich durch die Dutzende von Unteraufgaben gekämpft haben, ist nicht nur Ihr Mund vom vielen Schwatzen mit NPCs füllig, sondern auch der eine oder andere Block mit Notizen vollgeschrieben. Die klassischen Ultima-Stärken, anspruchsvolle Story und viele Details, sorgen für langanhaltenden Spielspaß. Für Einsteiger ist das (mittlerweile komplett auf einer CD-ROM erschienene) Manuallabenteuer allerdings nicht geeignet.

PAGAN - ULTIMA 8

Auch Richard Gorriotti ist mit seinem jüngsten Ultima-Sproß neue Wege gegangen – zum Ärger vieler treuer Fans. Denn im Gegensatz zu den »epischen« Vorgängern stellt »Pagan« eher eine Kurzgeschichte dar, die von Veteranen in ein bis zwei Wochen gelöst wird und auch Einsteigern offen steht. Vom Guardian auf die Welt Pagan versetzt, erlernt der Avatar nacheinander die vier Formen der hiesigen

Magie, die jeweils völlig unterschiedlich aussehen und funktionieren. Während der nun allein reisende Serienheld mehr Bewegungsfreiheit hat, als je zuvor (er kann u.a. springen, klettern und rennen), ist die ihn umgebende Welt ungewohnt leer: Es gibt nur drei Ortschaften und weit weniger NPCs, als üblich. Grafisch und akustisch präsentiert sich Ultima 8 in erstklassiger Qualität. Zusammen mit der Beschäftigung physikalischer Gesetze entsteht der Eindruck einer echten Welt, auch wenn es keine Wetteränderungen oder Dämmerungen mehr gibt. Der Ausgang von Kämpfen wird in gleichen Teilen von der Bewaffnung des Helden und der Geschicklichkeit des Spielers beeinflusst. Pagan erschien komplett in Deutsch, die CD-Version enthält das »Speech Pack«.



Pagan - Ultima 8 (Origin)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
Sprüche: 36 Attribute: 5 Skills: –
Echtzeit: ja Automap: nein Kämpfe: Action

DARK SUN - SHATTERED LANDS



Dark Sun - Shattered Lands (SSI)

Helden: 4 Rassen: 8 Klassen: 8
Sprüche: 160 Attribute: 6 Skills: –
Echtzeit: nein Automap: nein Kämpfe: Taktisch

Und noch ein komplett in Deutsch erschienener AD&D-Ableger. Die ausgedörrte »Dark Sun«-Welt Athos wurde von Hexenkönigen in einzelne Stadtstaaten unterteilt. Die Spieler-Party beginnt als Gladiatorengruppe in der Stadt Draj und muß zu Beginn erst einmal ausbrechen. Hauptreiz des Spiels ist die glaubhafte Endzeitstimmung; allerhand fremdartige Monster und Mutanten (man höre und staune: »Tyranischer Schleim«) machen den Helden das wertlose Leben schwer. Die Schwierigkeit der rundendweise ablaufenden Kämpfe

pflegt sich in mehreren Stufen einstellen. Über 150 Sprüche stehen bereit, um während der taktischen Kämpfe auf arglose Gegner losgelassen zu werden. Trotz der einfachen Bedienung bietet Dark Sun ein komplexes Rollenspielsystem, das vom Nachfolger »Woke of the Ravager« allerdings nicht weiter ausgebaut wird.

AL-QADIM - THE GENIE'S CURSE



Al-Qadim - The Genie's Curse (SSI)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
Sprüche: 10 Attribute: 5 Skills: –
Echtzeit: ja Automap: nein Kämpfe: Action

SSI's »Al-Qadim« könnte man als eine Art »Dark Sun Light« titulieren: Das Grafiksystem blieb im wesentlichen dasselbe, die Handlung wurde in einen phantastischen Orient verlegt und das Spiel selbst vereinfacht. Statt mit einer Gruppe ist der Spieler nun alleine unterwegs, die Wahl von Rasse und Beruf ist ebenso weggefallen wie die umfangreichen Zaubersprachlisten.

Trotzdem macht Al-Qadim großen Spaß, was nicht zuletzt um orientalischen Flair liegt (notürlich mal wieder eine AD&D-Umsetzung). Schnell entfaltet sich die Handlung um einen unzuverlässigen Familiengenien. (lies »Dschinien«) ein Geist aus der Flasche, die zu befreiende Familie des Helden und natürlich seine große Liebe. Letztere ist ausgerechnet die Tochter des ungerechten Kalifen – ob das wohl gutgeht...? Die Kämpfe werden mit drei verschiedenen Schwertschwüngen oder Auslösen eines Zaubers ausgetragen. Das an ein Action-Adventure erinnernde Geschehen läuft in Echtzeit ab.

FAST WIE IN ECHT: 360-GRAD-ROLLENSPIELE



ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2



Ultima Underworld II (Looking Glass/Origin)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 8
Sprüche: 50 Attribute: 3 Skills: 20
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

»Ultima Underworld – The Stygian Abyss« setzte grafisch und spielerisch neue Maßstäbe und ist auch heute noch das Durchspielens wert. In einem an Tolkien's Moria erinnernden Riesen-Dungeon versucht der Held, die Tochter eines Barons zu retten. Die einzelnen Stockwerke werden von unterschiedlichen Völkern und Stämmen bewohnt, die sich teilweise gegenseitig bekriegen. Der Nachfolger »Labyrinth of Worlds« eroberte mit gesteigerter Komplexität und größerem Grafikfenster endgültig den Rollenspiel-Olymp: Insgesamt neun Welten sind enthalten. Diese können aus einem hohen Ork-Turm bestehen, aber auch aus einer Inselnlandschaft, in der man herumschiffert und den von Yetis gewor-

nen Schneebällen zu weichen muß. Durch die Unterschiedlichkeit der Welten entsteht eine ungeheure Motivation, es dem daofen Guardian auch in diesem Spiel zu zeigen.

Kaum ein Rollenspiel enthält zu dem gelungenen grafischen Rätsel: Schalter lassen Blöcke oder Brücken erscheinen, erst beim steilen Blick nach oben fällt Ihnen ein Durchgang auf, der sich per Flug-Zauber erreichen ließe, etc. Zum Zaubern müssen Sie erstmal die passenden Runensteine finden und richtig kombinieren. Kämpfe werden durch wildes Schwertgefecht ausgefochten – inklusive Wahl der Schlagart, Zielen und... Verlust der geliebten Waffe, wenn man zu oft auf Steinwände haut. Wer bei Echtzeit-Kämpfen kein so glückliches Händchen hat, wählt zu Beginn des Spiels den Einstiegs-Modus aus. Beide Underworld-Teile sind mittlerweile zusammen auf einer CD-ROM erschienen, allerdings nur in Englisch.

ARENA: ELDER SCROLLS

Das Vorbild »Ultima Underworld« vor Augen, wollte man bei Bethesda nach einen draufsetzen: Der Spieler sollte durch eine riesige Oberwelt mit Städten, Schlössern und Ruinen spazieren können. Ein komplexes Rollenspielsystem wurde entworfen, viele Details wie z.B. Feiertage in den Städten und ein spezieller Reisemodus eingebaut. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um das Besiegen eines furchterlichen Tyrannen mit Hilfe eines Zauberstabs. Dieser wurde jedoch in acht Teile zerbrochen und in ebensoviele Dungeons versteckt.

Zu Beginn macht Arena mit seiner prachtvollen und (bei genügend Rechenpower) schnellen 3D-Grafik einen überwältigenden Eindruck:

In der ersten Stadt rieselt ständig Schnee auf die kalte Abenteuer-nase, in der nächsten verlieren sich entfernte Häuser im Dunstschleier. Fast alle Gebäude können betreten, jedes Fleckchen des Landes tatsächlich

besucht werden, wobei man sich am besten an den Straßen orientiert, oder den Reisemodus benutzt. Allerdings kam das eigentliche Spiel etwas zu kurz, im Prinzip müssen nur 16 äußerst ähnliche Aufträge erfüllt werden. Sehr befremdlich mutet es zudem an, ein kleines Geschäft zu betreten und plötzlich in einer riesigen Halle zu stehen – wobei man mit dem etwa 50 Meter entfernten Händler ohne weiteres Gegenstände austauschen kann. Die meisten Dungeons enthalten kaum Puzzles, ständige Angriffe im Freien stören nur. Trotzdem gehört Arena zu den interessantesten Vertretern des Genres: Kein anderes 3D-Rollenspiel setzt Städte und Landschaften so überzeugend in Szene.



Arena: Elder Scrolls (Bethesda)

Helden: 1 Rassen: 10 Klassen: 12
Sprüche: 50 Attribute: 8 Skills: -
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action



System Shock (Looking Glass/Origin)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
Sprüche: - Attribute: - Skills: 8
Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

SYSTEM SHOCK

Auch »System Shock« zählen wir zu den Rollenspielen. Es läßt zwar die typischen Erfahrungsstufen vermissen, wartet aber mit Inventories, verschiedenen Waffen und einem bislang nicht gekannten 3D-Realismus auf. Viele Rollenspiel-Elemente wurden geschickt getortet: Anstatt Skills gibt es eben Hardware in verschiedenen Ausbaustufen, Tränke wurden durch Medikamente ersetzt.

Als Hacker erwachen Sie in einer Raumstation, deren durchgedrehte künstliche Intelligenz Shodan die Erde vernichten will. Gespräche gibt es nicht – schließlich sind alle Besatzungsmitglieder schon tot oder in widerliche Cyborgs umgewandelt. Trotzdem wird (vor allem in der ver-

besserten CD-Version) durch E-Mails viel Stimmung erzeugt, die Handlung mit überraschenden Wendungen vorangetrieben.

Der beklemmende Mikrakasmus wirkt durch Details wie z.B. Schwerkraft oder Kettenreaktionen bei Explosionen äußerst glaubhaft. Eine Art Spiel im Spiel stellen die Cyberspace-Sequenzen dar: Über »Cyberjacks« kann man sich in die Datensphäre der Station einloggen. Dann fliegt man unter Zeitdruck in abstrakten Gitternetzen umher, sammelt Daten auf und versucht, den Abwehrsystemen Shodans zu entkommen.

In der schon erwähnten CD-Version gibt es viel Sprachausgabe und vier verschiedene Grafikmodi, darunter schöne, aber langsame Super-VGA-Auflösung.

ABTEILUNG »REST DER ROLLENSPIELWELT«



BETRAYAL AT KRONDOR



Betrayal at Krondor (Dynamix)

Helden: 3 Rassen: 2 Klassen: 2
 Sprüche: 40 Attribute: 4 Skills: 12
 Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Taktisch

»Betrayal at Krondor« entstand in Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Autoren Raymond E. Feist und ist zeitlich zwischen zwei Büchern angesiedelt. Die kämpferischen Mordetel des Nordens drehen, das Menschenkönigreich zu überfallen. In neun Kapiteln versucht der Spieler, dies zu verhindern. Die Party stopft stufenlos in einer entweder drei- oder zweidimensional gezeigten

Landschaft umher und kann einzelne Häuser, Tempel oder Ortschaften aufsuchen. Auch Dungeons werden auf diese Weise dargestellt, Städte hingegen bestehen aus einem gemalten Bild, das man nach Geschäften u.ä. absucht. Alle Gegner sind gezielt in der Landschaft verteilt, bewegen sich allerdings nicht, so daß man auf sie »drauflaufen« muß. Bei Kämpfen oder Fallen wird in einen speziellen Bildschirm umgeschaltet, in dem die Charaktere einzeln bewegt werden. Die Skills verbessern sich auf realistische Weise. Schatzkästen sind durch Warrtunnel verschlossen, und Waffen verlieren mit der Zeit an Qualität, können aber wieder ausgetauscht werden. Vor allem die Kapitelstruktur macht Betrayal zu einem Geheimtip für Fantasyfreunde.

»Betrayal at Krondor« ent- stand in Zusammenarbeit mit dem Fantasy-Autoren Raymond E. Feist und ist zeitlich zwischen zwei Büchern angesiedelt. Die kämpferischen Mordetel des Nordens drehen, das Menschenkönigreich zu überfallen. In neun Kapiteln versucht der Spieler, dies zu verhindern. Die Party stopft stufenlos in einer entweder drei- oder zweidimensional gezeigten

ALIEN LOGIC

In den »Skyrealms of Jorune« leben unterschiedliche Rassen mehr schlecht als recht zusammen. Der Spieler hat das Ziel, einen Bässowicht auszuschalten, muß aber zuerst einmal nachliegende Probleme bewältigen. Denn wenn man bei »Alien Logic« mal auf etwas Ver-

trautes stößt, hat es garantiert einen völlig unbekannten Namen: Zaubersprüche heißen beispielsweise »Dys-haw«. Der eigentliche Reiz des Spiels besteht darin, sich in der fremden Welt zurechtzufinden. Auch grafisch trauten die Programmierer sich, Neues zu versuchen: Vogel-perspektiven wechseln sich mit Landkarten und scrollenden Räumen ab, die von der Seite gezeigt werden.

Alien Logic ist sehr gesprächslastig, wobei man trotz einer Nati-on-Funktion auch manuell mitschreiben sollte. Das Kampfsystem wirkt etwas unausgegoren, zumal nur durch den Einsatz von Dys-haw gekämpft wird. Für Färschematzen und Dungeon-Hasser auf jeden Fall eine Alternative.



Alien Logic (SSI/Mindscape)

Helden: 1 Rassen: 1 Klassen: 1
 Sprüche: 7 Attribute: - Skills: -
 Echtzeit: ja Automap: ja Kämpfe: Action

STERNENSCHWEIF

Einem drohenden Angriff der Orks steht eine zerstrittene Schar aus Elfen, Menschen und Zwergen gegenüber, ihre Heldengruppe soll nun versuchen, den Streit nach rechtzeitig zu schlichten. Im Vergleich zum Vorgänger (»Schicksals- klinge«) wurde die Bedienung von »Sternenschweif« wesentlich vereinfacht, so kümmert sich der Computer auf Wunsch um die Verwaltung der Fertigkeiten.

In einem ausgefeilten Reisediagramm bewegt man sich auf einer scrollenden Landkarte umher und trifft auf allerlei Zufallsereignisse und Gegner. In Städten und Dungeons wird in eine schöne 3D-Perspektive umgeschaltet, die stufenlose Bewegungen



Sternenschweif (Attic)

Helden: 6 Rassen: 10 Klassen: 14
 Sprüche: 90 Attribute: 16 Skills: 52
 Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Taktisch

sowie den Blick nach oben und unten erlaubt. Allerdings sieht man keinerlei Personen oder Monster herumlaufen: Mit ersteren spricht man nach Betreten ihrer Häuser, in letztere läuft man praktisch ohne Verwarnung hinein. Bei Auseinandersetzungen haben Sie die Wahl zwischen berechnetem, Computer- und manuellem Kampf; das detaillierte Steuern ist allerdings sehr zeitaufwendig.

SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN



Super Hero League of Hoboken (Legend)

Helden: 9 Rassen: - Klassen: -
 Sprüche: - Attribute: - Skills: 12
 Echtzeit: nein Automap: ja Kämpfe: Klickargie

Was kommt heraus, wenn eine auf sarkastische Adventures spezialisierte Softwarefirma ein Rollenspiel entwickelt? Natürlich ein kunterbunter Mix aus beiden Genres, der althergebrachte Spielgewohnheiten genüßlich durch den Kakao zieht. Die anfänglich vier Helden der »Superhero League of

Hoboken« verfügen dementsprechend über eine ungewöhnliche Spezialfähigkeiten, von »Straßenkantenfallen« bis zu »Cholesterin-Spiegel erhöhen«. Die trotz aller Satire typischen Rollenspiel-Elemente (inklusive Erfahrungsstufen und Kämpfen) wechseln sich mit waschechten Adventure-Passagen ab: Treffen Sie in der Landkarte auf spezielle Lokalitäten, müssen knifflige Rätsel gelöst werden. Der Rollenspiel-Part überwiegt zwar, trotzdem sollten Sie gut Englisch können und klassische Adventures mögen.

INS NETZ GEGANGEN

Netzwerke machen Spaß, wenn man mit mehreren Spielern gegeneinander antreten kann. Aber sie machen auch Ärger, wenn wegen ihnen manche Programme einfach nicht laufen wollen.

PCs werden immer komplizierter, Spiele immer komplexer. Ständige Fartschritte im Hard- und Softwarebereich machen es Entwicklern schwer, wirklich lauffähige Versionen ihrer Programme auf den Markt zu werfen. PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen zum Bug Report haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie an den DMV Verlag, PC Player, Bug-Report, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter 71333.2206@compuserve.com.

Wing Commander 3 - Fehler oder nicht?

Hat Wing Commander 3 nun dicke Bugs oder nicht? Mancher Kunde ist tatsächlich mit Abstürzen geschlagen und verflucht die Origin-Programmierer; bei vielen anderen läuft es jedoch fehlerfrei. Fast alle Bugs lassen sich auf Hardware-Probleme reduzieren: Eine kaputte CD, ein mechanisch nicht einwandfreies CD-ROM-Laufwerk, ein zu sehr getunter PC oder eine nicht VESA-kompatible Grafikkarte sind die wesentlichen Ursachen für »Bugs«. Echte Programmierfehler gibt es wenige; daß man durch große Schiffe einfach hindurchfliegen kann, ist von den Programmierern durchaus gewollt (die Kollisionsabfrage mit allen Polygonen des Schiffs hätte nach mehr Rechnerzeit gekostet und gerade die Super-VGA-Grafik langsamer gemacht). Die letzte Mission, die manche für unspielbar halten, ist ebenfalls nicht bugverseucht – Sie sollten nur die Tarnvorrichtung einschalten, bevor Sie den vierten Hyperraumsprung machen. Ansonsten kommt eine endlose Armee von Raumschiffen auf Sie zu.

Der kostenlose Netzwerk-Update

Besitzer von »Wing Commander Armada« dürfen sich auf ein nettes Geschenk von Origin freuen. Die Datendiskette



Pacific Air War gepatcht: Jetzt mit mehr Flugzeugen und digitalen Soundeffekten.

Mehr Netz bei Wing Commander Academy – ein neuer Patch erweitert es um einen Sechs-Spieler-Modus

»Proving Grounds« erweitert Armada um einen neuen Spielmodus für Netzwerk-Commander. In den Proving Grounds duellieren sich die Spieler um Extras wie Scanner, Tarnkappen und neue Waffen. Allerdings wird dazu ein Netzwerk mit IPX-Treiber (Novell) benötigt; unter NetBios sind die neuen Funktionen nicht nutzbar. Der Vorteil des Umstiegs auf IPX: Jetzt ist man nicht auf zwei Spieler beschränkt, sondern kann mit bis zu sechs Menschen gleichzeitig in das Geschehen einsteigen.

Die Datendiskette ist umsanft bei Origin in USA herunterzuladen (auch bei CampusServe) und befindet sich ebenso auf dem PC Player plus-CD-ROM dieser Ausgabe.

Vor der Installation dieser Datendisk sollten Sie allerdings auch die offiziellen Patches anwenden. Diese beseitigen unter anderem das Problem, daß sich manche Joysticks mit Armada nicht kalibrieren ließen. Außerdem wurden die Gauntlet-Levels um eine Paßwort-Funktion angereichert.

Entwarnung auf der Enterprise

In der letzten Ausgabe waren wir zu Recht über das »Star Trek Interactive Technical Manual« verärgert, bei dem Kunden ein notwendiger Update für zehn Dollar verkauft werden sollte. Alle CDs, die seit Dezember ausgeliefert werden, sind um das wichtige »Quicktime 2.0« erweitert worden. Damit können wir unsere Warnung vom letzten Monat getrast aufheben.

Dicker Update nicht nur gegen Fehler

Besitzer von »1942: Pacific Air War« durften sich schon über einen Patch freuen, der neue Modem-Funktionen kostenlos installierte. Diesen Kundendienst hat Microprose nochmal übertraffen. Ein Set von Missionsdisketten mit immerhin 2,5 MByte kann kosten-



Pfennigfucherei bei Virgin: In den europäischen Versionen von NASCAR RACING fehlen die Original-Fahrernamen aus USA.

POSTFACH 404 • 40704 HILDEN

BLICK IN DIE RÖHRE

**Aufwärmkast mit überraschend viel Spiel-
spaß: »Tetris«- und »Breakout«-Clanes sind
anscheinend nicht totzukriegen.**

Krypton Egg

Oh nein, denkt sich der gestresste Tester, ein weiterer Break-out-Klon. Spiel's an... und kommt kaum noch davon los. »Krypton Egg« ist mit einigen der fetzigsten Effekte ausgestattet, die das »Ball trägt Mauer ab«-Genre bislang gesehen hat. In einer wahren Sprite- und Extrafut sammeln Sie neben üblichen »Zusatzwaffen« wie Schläger-Vergrößerungen und Klebstoff auch Glühbirnen (Zapf! – und dunkel war's), Luft-pumpen (aus Tennis- werden Medizinbälle) und Zusatzantriebe (warum immer am Boden kleben bleiben?) ein. Der mit abzuschießenden Ziegelsteinen gefüllte Bildschirm wird zusätzlich von Manstern bevölkert, die bei Berührung mit dem Spielball brav zerplatzen, dummerweise aber auch dessen Flugbahn verändern. Wie üblich, fallen mit den getroffenen Ziegeln immer wieder schädliche Extras (Schläger-Verkleinerung, kurzzeitige Bremse) nach unten.

Abwechslung wird bei Krypton Egg großgeschrieben, so gibt es »Endgegner« und Levels, in denen man »Hardenangriffe« in bester Shoo!em-Up-Manier abwehren muß. Die mit 30 US-Dollar nicht gerade billige Registrierung zahlt sich mit ihren 60 Levels und je sechs Endgegnern bzw. Harden-Angriffen aus; außerdem wird die Zahl der Extras auf 30 aufgestockt.



Mit einem guten Dutzend Bällen aller Größen fällt das Abräumen leicht

Highway Hunter

Van Safari Software, den Machern des »Traffic Departments 2192« kommt ein weiteres Programm mit dem Spielinhalt »auf der Straße herumballern«. Als »Highway Hunter« steuert man ein großes Fahrzeugsprite über eckig-kurvige Straßen von unten nach oben. Den meist von vorn, aber auch von der Seite



Riesige Sprites und viele Extrawaffen – was will man mehr?

heranstürmenden Panzerwagen, Helikoptern und Laserkanonen setzen Sie mit Ihrer Bordkanone zu. Abgeschossene Gegner lassen Extrawaffen zurück, die durch Darüberfahren gesammelt werden: Raketen, Schutzschirme, Nahkampfwaffen und Schußverstärkungen erhöhen Ihre Chancen, sich durch die Blechlawinen zu fräsen. Diese Goodies sind aber zeitlich begrenzt – nach einigen Sekunden Dauerfeuer verabschiedet sich die Superwumme auch schon wieder.

Im Hauptmenü läßt sich freundlicherweise nicht nur der Schwierigkeitsgrad einstellen, sondern auch die Spielgeschwindigkeit. Für sehr langsame Rechner ist zudem eine leicht abgespeckte Programmversion enthalten. Das Spiel besteht aus drei Episoden, die jeweils in mehrere, grafisch unterschiedliche Levels eingeteilt sind, an deren Ende der obligatorische Endgegner wartet. In der Sharewareversion (kostet 30 US-Dollar) ist man auf die erste Episode beschränkt.

Laser Light

Und jetzt eine vollkommen neue Idee. Wie wäre es, durch verschiedene Spiegel einen Laserstrahl so umzuleiten, daß er bestimmte Ziele trifft? Was, das gab's schon mal? »Laser Light« wärmt das uralte »Deflektor«-Spielprinzip auf, und das auf durchaus gelungene Weise. Nachdem Sie sich die gewünschte Schwierigkeitsstufe ausgesucht haben, bleibt Ihnen pro Level eine bestimmte Zeit, um die zur Verfügung stehenden Spiegel und Verteiler zu platzieren. Sind Sie fertig oder die Sekunden davongetickert, läßt sich vom Laser ein Strahl, der durch die verschiedenen Spiegel (hoffentlich) zu allen Zielen geleitet wird. Gelingt dies, bekommen Sie 100 Punkte plus etwaig eingesammelte Boni gutgeschrieben, und der nächste Bildschirm ist anwählbar.

In höheren Levels müssen immer mehr Hindernisse umgangen und ein ausgeklügeltes Timing verwendet werden; Extras wie Holzscheite (verlangsamten den Laserstrahl) und Gravitationsfelder (verändern die Richtung) wallen wahlüberlegt ein-

PING PONG POLO



Was, Sie fahren weder einen »Golf Genesis« noch einen »Golf Pink Floyd«? Vielleicht wird Sie ja das Volkswagen-CD-ROM überzeugen, Ihren fahrbaren Untersatz zu wechseln. Neben Werbeseiten, dem »Polo-Song« und Video-Sequenzen ist in dem Sammelpack auch ein leibhaftiges Spiel enthalten. Ausschließlich letzteres fließt in diesen Kurztzest ein.

FLIPPER-BREAKOUT

»Ping Pong Polo« bietet – man höre und staune – tatsächlich eine neue Spielidee, die sich nach am ehesten als Mischung aus Breakout und einem Flipper beschreiben ließe. Drei kleine Polos dienen als »Kugeln« und müssen durch verschiedene Levels von unten nach oben »gespielt« werden, wobei möglichst viele Punkte zu erzielen sind. Durch Anklippen eines Autos läßt sich seine Ausrichtung bestimmen, durch In-die-Länge-Ziehen des Wagens die Schubgeschwindigkeit einstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, saust das Polo-Sprite von dannen, stößt andere Autos an oder trifft auf typische Flipper-Bestandteile.

Erschwert wird das Ganze dadurch, daß der Bildschirm langsam von oben nach unten scrollt. Wehe dem armen kleinen Polo, der dadurch nach unten vom Screen verschwindet! In der Nähe des unteren Bildschirmrands ändert sich der Mauszeiger zum Breakout-Schläger: Manch unvorsichtig zurückprallender Kleinwagen kann damit doch noch im Spiel gehalten werden. Hat man alle Polos in spezielle Ausgänge geschossen, geht's zum nächsten Level.

Bezugsquelle: ad Games, Management Center Schlaß Ebraich, Am Felder 4, 40589 Düsseldorf. (CD: DM 15,- Disk: DM 10,-) (la)

| | |
|-----------------|-------------|
| WERBEPENETRANZ: | ERTRÄGLICH |
| GRAFIK: | AUSREICHEND |
| SOUND: | AUSREICHEND |
| SPIELSPASS: | GUT |

TRICKY-QUIKY



Im Nestlé-Werbeispiel dreht sich alles um den Hasen »Quiky«, der sich durch insgesamt 12 Levels plus 6 Endgegner-Zonen kämpfen muß. Dabei trifft er alle paar Zentimeter auf »geschickte« verpackte Werbebotschaften: Aufzusammelnde Frühstücksflocken dienen als Schüsse, Nesquik-Packungen als Lebensenergie, Nesquik-Plakate als eine Art Zwischenspeicher, um bei Verlust eines Lebens den Level nicht wieder von vorne beginnen zu müssen.

Zu guter Letzt setzt man durch fließiges Buchstaben-Sammeln das Wort »Nesquik« zusammen – na, welchen Schokotrunk werden Sie beim nächsten Supermarkt-Besuch wohl einpacken?

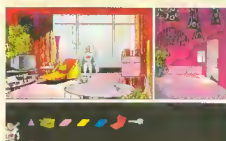
HÄSLEIN, HÜPF!

Das eigentliche Spiel ist ein waschechtes Jump'n'Run: Hüpfend rennt unser langhörniger Held durch in alle Richtungen scrollende Levels, die in sechs Themengebiete eingeteilt sind: Natur, Wasser, Wüste, Eislandschaft, Weltraum und eine Bonusstufe. Dem entsprechend blubbern kleine Luftblasen über dem Bildschirm, fliegen Schneeflocken und Weltraumschrott umher. Unser Hase kann sich ducken und noch in der Luft die Richtung ändern. Die niedlich dargestellten Gegner werden im Laufe der Zeit immer fieser: Bienen nehmen Maß und stoßen blitzschnell nach unten, Roboter feuern auf Quiky, Hubschrouber wollen ihm ans Leder. Technisch kann das Programm überzeugen, wenn auch die an sich schöne Grafik stellenweise unübersichtlich aussieht: Ist das nun eine Plattform, oder ein Teil der Hintergrundgrafik?

Für DM 10,- zu bestellen bei: Nestlé, Kennwort: Tricky Quiky Game PC, 20557 Hamburg. Bestell-Hotline: 040-23654123. (la)

| | |
|-----------------|--------------|
| WERBEPENETRANZ: | UNBESCHIEDEN |
| GRAFIK: | GUT |
| SOUND: | GUT |
| SPIELSPASS: | GUT |

CLEANMAN



Von der Software-Schmiede Rausser kommt »Cleanman«, das dem Spieler den Scotch-Markennamen einprägen möchte. Als faszingskostenbewehrter Superheld erfahren Sie zu Beginn des Spiels, daß Ihr alter Freund Professor Tinker tot in seinem Laboratorium aufgefunden wurde. Auf Gerechtigkeit erpicht, schwingen sie sich in die Lüfte und fliegen – mit Genehmigung der Polizei, versteht sich – zum Tatort, um nach dem rechten zu sehen. Im folgenden entbrennt ein Zweikampf zwischen unserem Saubermann und Dr. Dirty, dem verantwortlichen Bösewicht. Und warum das Hauen und Stechen? Wegen einer Super-Duper-Cleaning-Kassette.

BANDSALAT

Mit dem Cleanman suchen Sie in der jeweils geladenen Super-VGA-Grafik herum und können spezielle Gegenstände (z.B. Fernseher, Schlüssel) benutzen, untersuchen oder aufnehmen. Dabei fällt allerdings die quälend langsame Animation der Spielfigur auf, die geraume Zeit braucht, um von der einen Seite des Bildschirms zur anderen zu kommen. Bei anderen Spielen kann man die Laufgeschwindigkeit einstellen.

Herr Cleanman kann nicht nur Gegenstände kombinieren, sondern auch drei Superkräfte einsetzen: »Hitzeblick«, »Superblick« und »Superpustek« helfen oftmals weiter. Die von der Seite gesteuerten Sequenzen wechseln sich mit eingeblendeten Zeichnungen ab, die im Comic-Stil die Handlung weitererzählen.

Cleanman gibt es als spielbare Demo und als Vollversion (für DM 55,95, inklusive Versandkosten). Letztere können Sie bei folgender Adresse beziehen: Softplay, Kinkelstr. 12, 90482 Nürnberg. (la)

| | |
|-----------------|--------------|
| WERBEPENETRANZ: | ERTRÄGLICH |
| GRAFIK: | BEFRIEDIGEND |
| SOUND: | BEFRIEDIGEND |
| SPIELSPASS: | BEFRIEDIGEND |



»Ghosts«

POLTER-ROM

Verrückende Stühle, schemenhafte Gestalten, abstürzende PCs – hinter so manchem unerklärlichen Phänomen könnte ein g'scheiter Spuk stecken.

Manchmal ist die Wirklichkeit erschreckender als jede Fiktion – mit diesem Satz wird nicht für »Iron-Trainee« geworben; vielmehr ist es das Matra van »Ghosts«. Trotz

spielerischer Aufmachung, bei der man sich öfters

»7th Guest« durch die Räume eines verwunschenen Gemäuers klickt, versteht sich das Programm als »ernsthafte« Spuk-Enzyklopädie.

Die einzige fiktive Person, die Ihnen per Videoclips was erzählt, ist Alt-Dracula Christopher Lee. Alle anderen Ton- und Bild-Dokumente zeigen »echte« Parapsychologen und Geisterjäger, deren Dubiositätsgrad schwankend ist. Angesichts des fröhlichen Bostlers, der mit einer Art Taschenlampe am Stil Geister aufstöbern will, fühlt man sich irgendwie an »Ghostbusters« erinnert – bei Bill Murray kann man wenigstens davon ausgehen, daß die Komik beabsichtigt ist. So manche Schilderung einer »Geistererscheinung« läßt sich mannigfaltig deuten: Sie wachen um 3 Uhr morgens plötzlich

auf, fühlen sich mies und bekommen kaum noch Luft? Kann ein Paltergeist sein – oder vielleicht die Pizzo vom Mitternachts-Imbiß, die sich schwergängig durch die Verdauungsinstanzen windet. Wenn Sie Ihre Urlaubsbilder beim Fotografen abholen und auf einem Motiv einen Schatten oder Schemen wahrnehmen, kann dies viele Gründe haben. Dos Entwicklungslobor hot gemurkst, die Kamera produzierte versehentlich eine Doppelbelichtung oder Sie sind doch nicht der perfekte Meisterfotograf, der alle Knöpfchen seiner neuen Harbucomatic Komerio im Griff hat. Die originellste Erklärung

GHOSTS

HERSTELLER: Media Design Interactive/Sony

PREIS:

ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM:

386er, VGA, Windows 3.1, 4 MByte RAM und Maus.

PRAKTISCHER NUTZEN:

Spirituelles Knowhow erweist sich als Smalltalk-Retter bei äden Parties.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:

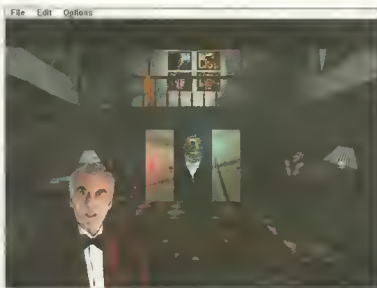
Gespenslich gut.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:

Belustigtes Ablochen wird von der Schottenwelt mit Spuk-Heimsuchungen bestraft.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:

Die Geister, die ich rief, sind jetzt interaktiv.

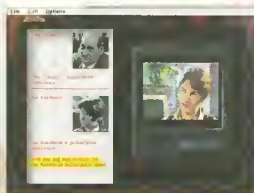
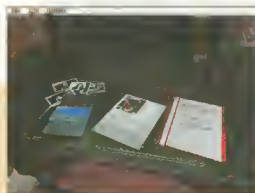


Christopher Lee führt mit stilvoll gemurmelten Erklärungen durch das Spukhaus

lautet aber: »Das issen Geist, na klar!«. Und so präsentiert das Programm ein Album voller digitalisierter Schnappschüsse von gespenstischen Erscheinungen, die Hobby-Fotografen geknipst haben; mindestens so schaurig wie die roten Nasen auf unserem Editorial-Bild.

Auch wenn man den ganzen Spuk nicht ernst nimmt, muß man »Ghosts« einen gewissen Charme attestieren. Christopher Lee als distinguiert Erzähler ist eine Idealbesetzung; mit untertourig schnurrender Stimme und sargfältig dasierten Augenbrauen Erhebungen beweist der in Ehren ergroute Akteur seine Klasse. Der langfristige Nährwert ist zugegebenermaßen bescheiden; die wenigen Spielelemente (hier was klicken, um dort eine Geheimtür zu öffnen) dürfte man binnen eines langen

Wachenendes gemeistert haben. Die solide technische Aufbereitung und die sensorianell originelle Thematik machen Ghosts aber zu einem CD-ROM, das man gerne mal verdutzten Freunden vorführt. Der Séance am PC-Monitor sollten sich nur Sterbliche mit guten Englischkenntnissen anschließen: Jede Menge Sprachausgabe will verstanden werden und es gibt nicht mal Text-Untertitel. Selbst bajuwarischen Highlights, wie der Saga vom »Rasenheimer Paltergeist«, blieb die Übersetzung versagt. (H)



Klicken Sie alle möglichen Gegenstände, um »seriöse« Geisterinformationen zu entdecken



LIEBLING, ICH HABE DAS RAM GESCHRUMPT!

Wenn Ihre Software noch mehr Speicher verlangt, sollten Sie beim Aufrüsten nicht gleich das nächstbeste Sonderangebot kaufen. RAM ist nicht gleich RAM und so mancher Chip kann noch ein paar Monotonen noch jede Menge Ärger bereiten.

Die Zeit des Aufatmens war nur kurz: Zwar haben fast alle Spielehersteller ihre Programme auf DOS-Extender umgestellt, so daß Sie jetzt nicht mehr für jedes Programm eine auf Byte genau getunte CONFIG.SYS benötigen. Die »Out of Memory«-Fehlermeldung ist damit aber nicht verschwunden. Statt zu matzen, daß nur 572 KByte statt 579 KByte freies DOS-RAM vorhanden sind, melden sich immer mehr Spiele mit »8 MByte RAM required«; die beiden großen W's (»Windows« und »Wing Commander 3«) fühlen sich erst bei 16 MByte absolut wohl. Wer da noch mit der Grundausstattung von 4 MByte arbeitet, sieht schweren Zeiten entgegen. War das Fummeln an der CONFIG.SYS »nur« ein kompliziertes Vergnügen, kann die RAM-Aufrüstung auch nach ein teurer Spaß werden: Wer die falschen Bausteine kauft, zu wenig oder zu viele Chips einsetzt oder subtile Eigenheiten seines PCs nicht beachtet, wird statt mehr Speicher nur mehr Fehlermeldungen erhalten.

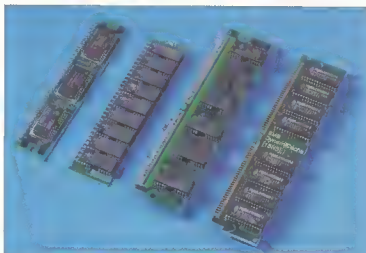
Die zwei Gesichter des RAMs

In fast jedem PC stecken normalerweise drei Arten von RAM: Eines ist das »CMOS-RAM«, nur ein paar hundert Byte groß, in dem sich der PC wichtige Daten über seine interne Struktur merkt. Der eigentliche Speicher des Computers besteht aus »dynamischen RAMs«; weil die nicht mit den schnellen Prozessoren mitkommen, gibt es meistens auch einen Cache aus »statischen RAMs«.

Der Unterschied zwischen dynamisch und statisch läßt sich am besten erklären, in dem man RAMs mit Eimern vergleicht. Die Eimer enthalten entweder Wasser oder kein Wasser und stellen damit die Bits 1 und 0 dar, aus denen ein PC alle Informationen zusammensetzt. Statische Eimer werden einmal gefüllt (beschrieben) und können dann jederzeit gelesen werden. Die dynamischen RAMs haben allerdings kleine Löcher, durch die das Wasser langsam ausfließt. Deswegen werden regelmäßig die dynamischen Eimer von Dienern weggetra-

gen, bevor sie leer sind; das verlorene Wasser wird ersetzt und wieder zurückgebracht. Diesen Vorgang nennt man »Auffrischen« oder »Refresh«. Der Haken ist, daß während eines Refreshes der Prozessor auf das RAM warten und einige Takte lang Däumchen drehen muß.

Warum baut man einen PC nicht komplett aus statischen RAMs? Genauso wie fehlerfreie Eimer sind auch diese Langzeit-RAMs wesentlich teurer als Behälter, die ein kleines Lach haben. Dynamische Speicher sind rund vier- bis fünfmal billiger, aber auch gut fünfmal langsamer (fast vier Fünftel der Zeit gehen für den Refresh verloren). Um den PC nicht unnötig lange warten zu lassen, baut man deswegen einen Cache. Das ist eine Art Zwischenlager. Stellen Sie sich vor, sie haben einige Millionen dynamische Eimer und ein paar tausend statische. Wenn Sie nun Eimer Nummer 87432 »lesen«, füllen Diener schnell ein paar hundert rundherum liegende dynamische Eimer in statische Cache-Eimer um. Der Prozessor will in den meisten Fällen nun Eimer 87433 (den nächsten) lesen, und kann sich an den dynamischen RAMs herummogeln, denn just dieser Eimer wurde in den statischen Cache umkopiert. Intelligente Cacheverfahren schaffen es, in mindestens 90 Prozent aller Fälle den PC auf den viel kleineren statischen Spei-



Die Standard-SIMMs (links) und die PS/2-SIMMs (rechts) sind nicht zueinander kompatibel. Ihr PC verwendet meistens entweder die eine, oder die andere Bauform. SIMMs gibt es entweder mit drei oder mit neun Chips; diese beiden Typen sollte man nicht in einem PC miteinander mischen. Neu für das PS/2-Format sind Dynamic-Cache-RAMs (rechts außen), die den PC nochmal bis zu 30 Prozent schneller machen – allerdings nur, wenn die Hauptplatine an diese RAMs angepaßt wurde.

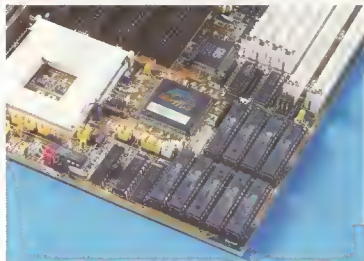


cher umzuleiten, so daß kaum Rechnerzeit durch die im Hintergrund stattfindenden Refreshes verloren geht.

Begriffswirrwarr im Speicherschungel

In den meisten Fällen kommt ein neuer PC komplett mit 256 KByte statischem Cache-RAM, welches Sie meistens auch nicht weiter aufrüsten können; fehlt dieses Cache-RAM, sollten Sie in jedem Fall einen Fachhändler aufsuchen und die passenden Bausteine (kosten um die 100 Mark) nachrüsten lassen; dadurch wird Ihr PC locker bis zu 25 Prozent schneller.

Die dynamischen RAMs lassen sich meistens im Eigenbau nachrüsten, da diese in zwei standardisierten Gehäusen ausgeliefert werden; solange Sie nicht einen absolut exotischen PC besitzen, paßt mindestens eine dieser Formen. Die kleinen, 36-poligen Bausteine nennt man »SIMMs« (Single Ini-



Die meisten 486er und Pentiums werden mit 256 KByte Cache-Speicher ausgeliefert. Wenn Sie auf Ihrer PC-Platine an einer solchen Stelle leere Sockel statt viele Chips sehen, fehlt der Cache – damit versehen Sie sie bis zu 30 Prozent Leistung. Den richtigen Cache sollte man sich von einem Fachhändler einbauen lassen.

BUNTER SPEICHER-ZOO

■ Konventioneller Speicher

Darunter versteht man das erste Megabyte im Computer-RAM. Der Ur-XT kannte nicht mehr Speicher ansprechen, wobei nur die ersten 640 KByte für Programme nutzbar waren. Diese Grenze gibt es aus Kompatibilitätsgründen prinzipiell nach heute beim Pentium – jeder Programmierer hat schon über diese willkürliche Mauer geflücht. Moderne DOS-Extender bieten aber Abhilfe. Der restliche Adreß-Bereich (UMB) war für Grafikkarten oder das ROM-BIOS reserviert.

■ UMB-RAM

»Upper Memory Blocks«. Bezeichnung für den höheren Speicherbereich im konventionellen RAM zwischen 640 und 1024 KByte. Waiste viele »Löcher« auf, die aber mit Softwaretreibern gefüllt werden können.

■ EMS-RAM

»Expanded Memory Specification«. Diese Art des Speichers war früher die einzige Art, Programmen mehr als 640 KB zur Verfügung zu stellen. Der LIM-Standard (Lotus-Intel-Microsoft) stellt diesen Zusatzspeicher in 64 KB-Blöcken (Pages) über einen Treiber (EMM386.EXE) zur Verfügung, die über ein Fenster im UMBYTE-RAM abgerufen werden. Diese Schaufelei kostet natürlich Zeit, sodaß man heutzutage versucht, EMS zu umgehen. Manche Spiele verlangen aber heute noch nach dieser Uralt-Speicherart.

■ XMS-RAM

»Extended Memory«. Damit wird der gesamte Speicher über 1 MByte bezeichnet. Damit Programme darauf zugreifen können, benötigt man einen Treiber, wie zum Beispiel »HIMEM.SYS«.

■ HMA-Bereich

»High Memory Area«. Die ersten 64 KB RAM über der 1 MByte-Grenze. Die HMA kann über die sogenannte A20-Leitung zusätzlich erreicht werden und wird meist dazu verwendet, um über die CONFIG.SYS-Befehle »HIMEM.SYS« und »DOS=HIGH« das DOS wegzupacken.

■ Virtuelles RAM

Das ist kein RAM im eigentlichen Sinne, sondern bezeichnet nur einen Trick, um Programmen mehr verfügbaren Speicher vorzugaukeln, als tatsächlich eingebaut oder zugänglich ist. Hierbei wird nicht direkt, also auf Hardwareebene auf das RAM zugegriffen, sondern über eine Zwischentabelle. Dort kann drinstehen, daß eine benötigte Speicherstelle nur über EMS erreichbar ist oder gar auf Festplatte ausgelagert wurde (Swapping).

Bei letzterem Fall muß nachgeladen werden, was natürlich Zeit kostet. Deswegen gibt es Verwaltungs-Strategien, die dies so gut wie möglich zu vermeiden versuchen, indem sie öfter gebrauchte Bereiche ständig im Speicher halten. Hat der PC aber einfach zuwenig RAM, nutzt natürlich alles nichts und es heißt: Warten und geduldig dem Festplattenklappere lauschen.

ne Memory Module) und die aktuelleren, breiteren Bausteine »PS/2-SIMMs«. Jede dieser beiden Arten gibt es nach in verschiedenen Ausführungen: Die gängigsten Größen sind 1 MByte, 4 MByte und 16 MByte pro Modul, man findet aber auch noch vereinzelt SIMMs mit mickrigen 256 KByte. Gerade 1- und 4-MByte-Module unterscheiden sich oft nach optisch: Einige haben nur drei kleine Chips, andere ganze neun. Welche dieser beiden Arten sie einsetzen, ist prinzipiell egal. Manche PC-Platinen flippen aber aus, wenn 3er- und 9er-Bausteine gemischt werden. Verwenden Sie also bei der Aufrüstung am besten immer die Bauart, die schon in Ihrem PC steckt.

Die kürzestmögliche Zeit, in der der PC die RAMs lesen kann, nennt man »Zugriffszeit«. Bei dynamischen RAMs beträgt sie in der Regel 70 ns (Nanasekunden). Manche Chips aus Sonderangeboten sind nach mit 80 oder gar 120 ns gefertigt; diese sollten Sie keinesfalls verwenden, denn sie bremsen den PC unnötig aus. Der Nanasekunden-Wert ist in der Regel auf den Chips zu lesen; sie haben eine Nummer, die meistens mit »-7« oder »-70« endet. Steht dort eine höhere Zahl, sollte das ein »Finger Weg«-Signal sein. Lesen Sie dort »-60«, haben Sie ein paar wirklich rasante Chips erwirbt. Bei der Aufrüstung eines PCs sollten Sie darauf achten, daß alle Bausteine die gleiche Zugriffszeit haben. Statische Cache-RAMs sind natürlich flatter, sie liegen normalerweise bei 15 ns.

Wenn Sie langsamere RAMs verwenden (80 Nanasekunden) müssen Sie mit Sicherheit einen »Waitstate« im BIOS Ihres PCs aktivieren; lesen Sie dazu die Anleitung Ihres PCs oder fragen Sie Ihren Fachhändler. 70-ns-RAMs können bei guter Qualität in der Regel mit »Zero Waitstates« betrieben werden.

SIMM-pathisch in Vierergruppen

Fast alle ISA- oder VLB-Rechner sind mit vier oder acht SIMM-Sockeln ausgestattet. Diese sind bei 386 und 486-Boards in sogenannte »Speicherbänke« zu je vier Sockeln zusammengefaßt. Nur alte 286- oder 386SX-PCs besitzen Bänke mit je

BEST OF BOTH WORLDS

Die Aufteilung in statische und dynamische RAMs nervt so manchen Chip-Designer, die neue RAM-Typen entwickeln. Unter den Abkürzungen »EDO« und »ED1« werden Bausteine entwickelt, die das gleiche kosten wie dynamische Chips, aber durch internes Caching für den PC wie statische Chips aussehen. Diese Architektur nennt sich »Dynamicaeher«. Die Firma Atlantic Technologies aus Hannover stellte uns einen Testrechner »Octek DCA2« zur Verfügung, der mit einem DX4/100 und 16 MByte Dynamic-Cache-RAM ausgestattet war. Gegenüber einem DX4 mit herkömmlichen RAMs arbeitete der Octek in Spielebenchmarks etwa 20 bis 30 Prozent schneller und kam damit gefährlich nahe an einen Pentium 90 heran. Wer sich eine Aufrüstung zum DX4 überlegt, sollte einen Blick auf diese interessante Technologie werfen. Leider können die Dynamic-Cache-RAMs nicht mit normalen PCs verwendet werden; dort bringen sie keinerlei Geschwindigkeits-Vorteil, denn die PC-Platine muß auf diesen neuen RAM-Typ angepaßt sein.

zwei Sockeln. Eine Bank muß immer komplett mit SIMMs vom gleichen Typ bestückt werden. Ein Beispiel: Ihr PC ist mit 4 MByte ausgestattet und hat 8 SIMM-Slots, gruppiert in zwei Bänke mit den Nummern 0 und 1. In Bank 0 stecken vier 1-MByte-SIMMs, die damit vollständig bestückt ist, Bank 1 ist leer. Wenn Sie jetzt auf 8 MByte aufrüsten wollen, können Sie nicht einfach ein einzelnes 4 MByte-SIMM dazustecken. Stattdessen werden vier 1 MByte-SIMMs benötigt, die Bank 1 komplett ausfüllen, Motto: »4 gewinnt«.

Der Grund liegt in der verzwickten Speicherorganisation bei PCs. Die vier Module auf einer Bank werden nämlich nicht einzeln angesprochen, sondern immer als Ganzes, wobei die Daten »versetzt« auf den RAMs angeordnet werden, um einen höheren Datendurchsatz zu erreichen. Gestrandete »Wing Commander 3«-Piloten mit möglichen 4 MByte können also nicht einfach 12 MByte dazukufen, sondern müssen gleich ganze 16 MByte (also vier 4 MByte-Module) in die Bank 1 stecken, wonach der PC mit 20 MByte ausgestattet ist. Wer seinen PC mit 8 mal 1 MByte ausgerüstet hat, muß mindestens vier Module wieder ausbauen, bevor der Speicher weiter wachsen kann.

Do SIMMs standardisiert sind und sich nicht obnutzen, lassen sie sich leicht weiterverkaufen, oder auch gebraucht erwerben. Schauen Sie hierzu am besten mal in den Kleinanzeigen Ihrer Tageszeitung oder prüfen Sie, ob ein Fachhändler in Ihrer Nähe ein schwarzes Brett für private Angebote hat oder gar Ihre alten Bausteine in Zahlung nimmt.

Um möglichen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, sollten Sie darauf achten, daß alle vier SIMMs auf einer Bank vom gleichen Hersteller stammen, identisch aussehen und eine Zugriffszeit von 70ns besitzen. Vor allem sollten sie keine 3- und 9-Chip-Versionen miteinander mixen.

Einsame PS/2-SIMMs

Die Gruppendynamik der Standard-SIMMs geht aber auch vorbei, denn in den harten Neuzugern sind Einzelkämpfer gefragt. Als letztes Relikt der ansonsten mouseotellen Microchannel-PS/2-Architektur von IBM überleben nur die gleich-nomigen Speichermodule. Neuere VLB-Boards und so gut wie



TOPSHARE

Elrika Röpké
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Tel. 05384/1680
Fax 05384/280
BTX röpké#

Bei Bestellung von
mindestens 3 CD's
1 Überraschungs CD
GRATIS

Erstik CD-ROM
ab 18 Jahren nur gegen
Altersnachweis

| | |
|---------------------------|------|
| Amateur Models | 59,- |
| American Grls 1+2je | 69,- |
| Extrem Hot Grls | 39,- |
| Extrem Hot Leather Ladies | 39,- |
| Hot Grls 1,2 je | 29,- |
| Pin Up Grls 2 | 39,- |
| PlayBz Erotic Comic | 49,- |
| Strip Poker | 28,- |
| Erotic Dreams 1 + 2 je | 59,- |
| Stripping Hot Grls | 39,- |
| Sexy Acts (3 CDs) | 28,- |
| VIBRATION 1, 2, Extra je | 59,- |
| Wet Dreams 1-3 je | 28,- |
| Wet Dreams 1-3 zusammen | 69,- |

| | |
|---|-------|
| 7th Guest | 49,- |
| 7th Guest & Megarace | 79,- |
| Chessmaster 4000 | 89,- |
| Critical Path | 69,- |
| Cyclemania | 79,- |
| DARK FORCES DV | 89,- |
| DSA 2-Sternchenfest DV | 79,- |
| Dragon Lore DV | 77,- |
| Epics Pinball | 79,- |
| Mega Race | 45,- |
| Kyandia 3 DV | 85,- |
| Quantum Gate | 69,- |
| Rise of the Robots | 87,- |
| Space Pirates | 82,- |
| System Shock DV | 89,- |
| ThemePark DV | 79,- |
| Under a Killing Moon DV | 104,- |
| Wing Commander 3 DV | 107,- |
| Pegasus Pack : 3.0, 4.0, Win OS/2 und Graphics Universe | 59,- |
| Pegasus Pack Plus: wie oben und Pegasus 5.0 | 89,- |

| | |
|--|-------|
| Telefoninfo je Postleitzahlen-Gebiet 0-9 | 39,- |
| Beatles: A hard Days Night | 49,- |
| Berlehamms Universalles 95 | 86,- |
| BRAVO Hits des Jahres | 69,- |
| BRHMS TIERLEBEN | 69,- |
| Conc. Andrew | 84,- |
| David Bowie - Jump | 75,- |
| Der große Autotast | 75,- |
| Deutschland 1:200000 | 86,- |
| GLOBAL EXPLORER | 119,- |
| Map'n GO | 79,- |
| Microsoft Encarta 95 | 119,- |
| Professional Music Produc. | 69,- |
| Street Atlas USA | 159,- |
| WER IST WER DV | 89,- |
| World Atlas 5 0 | 59,- |
| Yellow Star Pack CD | 29,- |
| Yellow Point CD | 49,- |

| | |
|--------------------------------|------|
| DER NEUE 10er PACK VOL.2 | 89,- |
| Versandkosten, Vorkasse 5,- DM | |
| Nachnahme 10,- DM | |
| Ausland: Vorkasse 10,- DM | |
| Gutschein 5,- DM | |
| wird beim Kauf von CD-ROM | |
| angerechnet | |
| Pro Bestellung normal PC3095 | |
| Preisliste kostenlos! | |

IBM PC CD ROM

| | |
|--------------|-------|
| the Deep d | |
| Flint d | |
| Shock kd | 119,- |
| Shock kd | 119,- |
| Lore d | |
| Soccer d | 79,- |
| Quest 7 k&h | 119,- |
| Kyandia | 119,- |
| Capt d | 119,- |
| er of Magic | 119,- |
| ascal Racing | 99,- |
| HL Hockey 95 | 69,- |

| | |
|-------------------------|-------|
| Transport Tycoon kd | 109,- |
| US Navy Fighter kd | 109,- |
| Under a Killing Moon kd | 119,- |
| Wacky Wheels d | 89,- |
| Warcraft d | 99,- |
| Wing Commander 3 kd | 129,- |
| X-Wing CD Collection d | 89,- |

IBM PC Diskette 3.5

| | |
|-----------------------|------|
| Acas of the Deep kd | 99,- |
| Aladdin d | 69,- |
| König der Löwen d | 99,- |
| Tieflighter d | 99,- |
| Tieflighter Mission d | 39,- |
| Warcraft d | 89,- |

GALAXY

ZUBEHÖR

| | |
|-------------------------|-------|
| Wave 32 | 229,- |
| Wave 16 | 199,- |
| Must C3 | |
| Master AWE | |
| WaveLab 2.0 | |
| Blaster (Creative) | |
| Action Play Pro | 19,- |
| Gravis Joystick | |
| Gravis JoyPad | |
| Gravis Phoenix Joystick | |
| Logitech Wingman | |
| Thrustm. Weap. CS | |
| Thrustm. F16 Flight | |
| Thrustm. Flight CS | |
| Thrustm. Formula T1 | |
| CH Flight Stick pro | |
| ddt: Anteil/kd komplett | |

Versandkosten:
Inland: Postnachnahme: 1,- DM
UPS-Nachnahme: 17,- DM
Vorkasse: 10,- DM
Ausland: Vorkasse 20,- DM

GALAXY PLEXUS

GMBH
Pilinganserstr.26
81369 München
Tel. 089 7470689
Tel. 089 7605151
FRIENDLY SPACE-STATIONS
Computer Exquisite
Bahnhofsstr. 3 * 73033 Göppingen
Space Invader
Marienstr. 10 * 83376 Traunstein
Ladenpreise variieren!



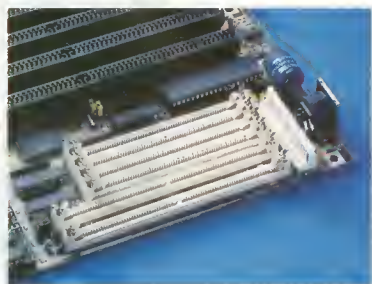
alle PCI-Boards vertrauen auf die 32-Bit-breiten Datenlager. Die Vorteile: PS/2-SIMMs brauchen weniger Platz als vier herkömmliche SIMMs und

können in den meisten Boards einzeln nachgekauft und eingesteckt werden. Allerdings gibt es sie auch ohne Parity-Bit, was zwar Kasten senkt, aber Probleme verursachen kann. Bei einem Parity-Check wird mit einem neunten Bit auf jedem Byte verhindert, daß einzelne Bits »kippen« und sich der Speicherinhalt Ihres PCs verändert, ohne daß eine Fehlermeldung ausgelöst wird. Mit dem Parity-Check erscheint eine »Parity-Error«-Meldung auf dem Bildschirm. Tritt diese nur einmal alle Jubeljahre auf, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen – das kann passieren. Häufen sich die Meldungen allerdings, ist entweder ein RAM kaputt oder Ihr PC zu schnell – dann sollten Sie im BIOS einen »Waitstate« einlegen.

Heute gehen viele Chiphersteller davon aus, daß ihre RAMs quasi 100 Prozent perfekt arbeiten und sparen sich den Parity-Check (und das neunte Bit). Konservative Power-User, die auf Nummer Sicher gehen wollen, können aber bei Bedarf PS/2-SIMMs mit Parity-Bit kaufen. Dies macht aber nur Sinn, wenn das Board die Paritätsprüfung unterstützt, was nicht immer der Fall ist. Prüfen Sie also erst in der Dokumentation Ihres PCs, wie er es mit dem Parity-Check hält.

Der größte Fortschritt ist aber die freie Kombinierbarkeit der PS/2-SIMMs in den meistens vier Steckplätzen. Nur nach vereinzelt gibt es sogenannte »Dual-Made«-Boards, deren Speicherbänke immer in Zweierschritten gefüllt werden müssen. Bei »Single-Made«-Boards gibt es keine Beschränkungen: Hat es ein 4 MByte-Modul intus und Sie möchten auf 16 MByte erweitern, stecken Sie beispielsweise ein weiteres 4 MByte- und ein 8 MByte-SIMM dazu (und haben noch einen Sockel frei, in den Sie rechtzeitig vor dem nächsten Origin-Spiel weitere 8 MByte packen können).

Der große Nachteil der PS/2-SIMMs ist natürlich, daß Ihre alten Chips nicht mehr passen. Es gibt zwar Adapter-Stecker, aber diese sind unserer Ansicht nach zu teuer und sind außer-



Manche Platinen erlauben das Verwenden von alten und neuen SIMMs gleichzeitig; das kann sich aber negativ auf die Gesamtleistung auswirken. Im günstigsten Fall bestücken Sie bei solchen Boards nur die neuen PS/2-Sockel und lassen die Standard-SIMMs leer; dann fährt das System mit der vollen Leistung.

BEGRIFFE RUND UMS RAM

- **Bank Gruppe von RAMs**, die gemeinsam angesprochen werden. Eine Bank muß immer komplett bestückt sein.
- **Cache Schneller Zwischenspeicher**, in dem kleine Routinen schneller als im normalen RAM ablaufen können
- **Dual Mode-Board** Im Gegensatz zu »Single Made«-Boards kann man hier PS/2-SIMMs nur in Zweiergruppen aufrüsten
- **DRAM Dynamisches RAM**. Benötigt ständige Auffrischung (Refresh).
- **Parity-Bit** wird benötigt, um fehlerhafte RAM-Inhalte während des laufenden Betriebs aufzuspüren
- **Parity-Error** Paritäts-, also Speicherfehler. Deutet auf defektes RAM oder falsche Einstellung im Setup (Zuwenig Waitstates) hin. Bei modernen Boards ohne Parity-Check möglicherweise Chipsatz-Probleme.
- **PS/2 SIMM 72poliges SIMM**, für PCI-Boards
- **ROM Read Only Memory**. Langsamer Speicher, den man nur lesen und nicht beschreiben kann. Wird für das PC- oder das Grafikkarten-BIOS verwendet.
- **SRAM Statisches RAM**, z.B. als Cache- oder CMOS-RAM. Benötigt keinen Refresh, so daß schneller zugegriffen werden kann.
- **SIMM »Single Inline Memory Module«**, 36poliges Standard-DRAM-Modul, erhältlich in den Größen 256 KB, 1,4 und 16 MByte
- **SIP »Single Inline Package«**, SIMM mit Beinen, wird heute nicht mehr hergestellt
- **Refresh »Wiederauffrischen«**. DRAMs müssen in regelmäßigen Abständen aufgefrischt werden, da sie sonst ihren Dateninhalt verlieren würden
- **VRAM Video RAM**, bei dem gleichzeitig gelesen und geschrieben werden kann.
- **Wait State** Wartezyklus, der für langsame RAMs eingelegt werden muß
- **Zugriffszeit** Zeit, die das RAM benötigt, um sich zu verhalten, bevor wieder gelesen oder geschrieben werden darf.

dem derart hoch und breit, daß es bei den meisten PC-Platinen zu Zusammenstoßen mit den Steckkarten kommt. Wenn Sie also heute einen 486er mit 8 MByte besitzen, und stückweise auf einen Pentium mit 16 MByte umbauen wollen, ist es keinesfalls sinnvoll, als Zwischenschritt den 486er aufzurüsten – dieses RAM können Sie meistens nicht weiterverwenden. Und bevor Sie RAM und Hauptplatine umtauschen, lohnt es sich fast, den kompletten Alt-PC zu verkaufen und dann einen neuen Komplet-Pentium zu erwerben: Das bringt weniger Umbaustreß und kostet weniger als überflüssige RAM-Umtausch-Aktionen. Es gibt zwar auch im 486er-Bereich Kombiboards, die Sackel für beide SIMM-Typen vereinen. Diese sind aber in Benchmarks langsamer als die monogamen Kollegen, insbesondere wenn beide Sockeltypen belegt werden. Als Zwischenlösung (alte B MByte behalten, neue B MByte im zukunftsicheren PS/2-Farmat kaufen) sind sie trotzdem empfehlenswert.

Nach der Aufrüstung

Bei den meisten modernen PCs sind wenigstens die RAMs im Plug&Play-Standard: Einstecken und läuft. Manche PCs melden sich mit einer Fehlermeldung wie »Memory Size Error – Call Setup« und rufen das interne Setup-Programm auf. Verlassen Sie es einfach wieder mit dem Menüpunkt oder der Taste »Exit and Save« und Ihr PC sollte den neuen Speicher jetzt fehlerfrei erkennen. Tut er es nicht, ist mit Sicherheit ein RAM kaputt. (mk/bs)

ROMS N LASER

Über 1000 verschiedene CD-ROM (viele auch für den MAC) am Lager.
Viele supergünstige Preise durch Direktimport!!!
Spiele, Business & Reference, Education, Shareware.
Knapp 300 erotische Titel (GIF's, Movies & Interactive), nur ab 18 Jahren.
Auch CD-i, Video CD und original Laser Disc Titel erhältlich.
Farbkatalog mit 6 Internationalen Antwortscheinen anfordern!
Eroßteil nur gegen Altersangabe.
Wir akzeptieren American Express und VISA Kreditkarten.

ROMS N LASER

Postbus 18246
1001 ZC Amsterdam
Niederlande

Game It!

☎ 07569/92020

| | 3,5" | CD |
|----------------------|-------|-------------------|
| Aces of the Deep | 76,95 | 79,95 |
| Colonization | 79,95 | 84,95 |
| Dark Forces | | 79,95 |
| Disk World | 64,95 | 74,95 |
| Kingdoms of Germany | | 59,95 |
| Little Big Adventure | | 83,95 |
| Magic Carpet | | 84,95 |
| Master of Magic | 79,95 | 79,95 |
| Novastorm | | 69,95 |
| Panzer General | 64,95 | 64,95 |
| Rise of the Robots | 66,95 | 73,95 |
| Sternenschweif | 62,95 | 66,95 |
| System Shock | 67,95 | 75,95 |
| Transport Tycoon | 79,95 | 79,95 |
| US Navy Fighters | | 79,95 |
| Wing Commander 3 | | 94,95 |
| Noctropolis CD | 84,95 | Virtuoso CD 78,95 |

Weitere Titel Preise erfragen!

Nachnahmeversand: DM 9,90 + NN-Gebühr, Vorlesse/EC-Scheck: DM 6,90, ab DM 250,- frei
Probe und Stand 16.1.15 - Tagespreise erfragen, wir geben Preissenkungen sofort weiter!

Game It!

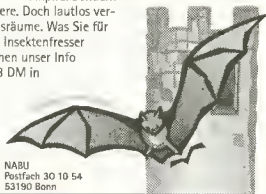
☎ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Anzeigen der Preisliste 1-95



CD Dark Forces



CD Bio Forge



CD Full Throttle

MS-Dos Aktionen

| | | | |
|-------------------------------|---------|-------------|--------|
| CD Panzer General US* | 448,-DS | 64.000,-LIT | 64,-DM |
| CD Rebel Assault US* | 438,-DS | 63.000,-LIT | 63,-DM |
| CD Jor Alien Logic US* | 448,-DS | 64.000,-LIT | 64,-DM |
| CD Cannon Fodder US* | 199,-DS | 29.000,-LIT | 29,-DM |
| CD Doom II Utilities (2-CD s) | 340,-DS | 49.000,-LIT | 49,-DM |
| CD Lands of Lore US* | 435,-DS | 63.000,-LIT | 63,-DM |
| CD Cyclones US* | 448,-DS | 64.000,-LIT | 64,-DM |
| CD The 7th Guest US | 359,-DS | 52.000,-LIT | 52,-DM |
| CD Dune 2 DV | 318,-DS | 46.000,-LIT | 46,-DM |

MS-Dos Neuheiten - Vorankündigungen

| | | | |
|------------------------|---------|--------------|---------|
| CD Cyberia DV | 798,-DS | 114.000,-LIT | 114,-DM |
| CD Wings of Glory DV | 618,-DS | 89.000,-LIT | 89,-DM |
| CD Wing Commander 3 DV | 829,-DS | 119.000,-LIT | 119,-DM |
| Lion King DV | 498,-DS | 72.000,-LIT | 72,-DM |
| Aladdin DV | 498,-DS | 72.000,-LIT | 72,-DM |
| CD Descent DV** | 678,-DS | 97.000,-LIT | 97,-DM |

| | | | |
|---------------------------------|---------|--------------------------|---------|
| CD Dark Forces DA** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD Bioforge DA** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD Full Throttle US** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD Star Trek: Next Gen. US** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD Command & Conquer US** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD 11th Hour US** | 898,-DS | 129.000,-LIT | 129,-DM |
| CD Heroes of a Mig. & Mag. US** | 668,-DS | 96.000,-LIT | 96,-DM |
| CD Flight Unlimited US** | | Preis noch nicht bekannt | |
| CD Rise of the Triad US** | 778,-DS | 114.000,-LIT | 114,-DM |
| CD Lords of Midnight US** | | Preis noch nicht bekannt | |

MS-Dos Zubehör

| | | | |
|-------------------------|------------|----------------|-----------|
| Wingman Extreme Joy | 699,-DS | 99.000,-LIT | 99,-DM |
| Drehid Gamewave 32 | 1.990,-DS | 285.000,-LIT | 285,-DM |
| Drehid Soundwave 32Plus | 2.890,-DS | 413.000,-LIT | 413,-DM |
| VFX1 VR-Heim (ab 15-3) | 13.990,-DS | 1.990.000,-LIT | 1.990,-DM |

Hi-End Videospielkonsolen

| | | | |
|----------------------------|-----------|----------------|-----------|
| Sony Playstation ip | 9.990,-DS | 1.428.000,-LIT | 1.428,-DM |
| 3DO Goldstar (incl. 3CD s) | 6.490,-DS | 928.000,-LIT | 928,-DM |

Preis kann sich durch Währungsschwankungen ändern. Preisänderungen unter Vorbehalt.

INF& Bestell Line
0512 - 36 14 41 (A)
0043 - 512 36 14 41 (D)



Funware-Mailand

Tel.: 0512 - 36 14 41 (Österreich)
Fax.: 0512 - 36 14 42
Erichgasse 18 / A-6020 Innsbruck

Bestellungen per Telefon, Fax
oder schriftlich tägl. v. 10-18.00

Zahlung per NN oder Eurocard / Visa
+ 50 DS Versandspesen (A) / 80,- (I, D)

* in Folienverpackung
** bei Drucklegung nicht lagernd

Alle angegebenen Preise sind Versandpreise
Shoppreise um ca. 10% höher

Funware-Mailand
Erichgasse 18 / A-6020 Innsbruck

Tel. 0512-39 26 26 Tel. 0222-5222366

Etrichgasse 18
im "Greif Center"
6020 Innsbruck

Lindengasse 24
hinter "Gernot"
1070 Wien

DIE NEUE SCHALLMAUER

Der Preisverfall übersteigt alle Erwartungen: CD-ROM-Laufwerke mit vierfacher Geschwindigkeit verdrängen Doublespeed.

Es ist eine Binsenweisheit, daß die Computerbranche eine der schnellsten Industrien ist. PCs, die letztes Jahr noch top waren, zählen heute allenfalls zur Mittelklasse. Aber der Preisverfall, der im Markt der CD-ROM-Laufwerke eingesetzt hat, grenzt an Wahnsinn. Vor knapp einem Jahr lösten praktisch über Nacht Doublespeed-Drives ihre älteren Singlespeed-Kollegen ab. Im Laufe des Jahres 1994 erschienen diverse, noch schnellere Laufwerke, die aber mit Profipreisen ab 1000 Mark nicht für jedermanns PC gedacht waren. Im November 1994 wurde durch die japanische Firma Mitsumi der Preisverfall erneut entfacht: »Pro Spin einen Hunderter« lautete die Daumenregel. Das Doublespeed-Laufwerk kostet dementsprechend 200 Mark, ein Quadraspeed nur noch 400. Mitsumi hat damit, wie vor über einem Jahr mit dem ersten richtig preiswerten Doublespeed-Laufwerk, eine ganze Laufwerksgeneration aus dem Markt gebockt. Hersteller, die immer noch versuchen, für 350 Mark Lagerbestände ihrer alten Doubles zu verkaufen, finden kaum noch Kunden. Im Januar kündigten diverse Hersteller (darunter »Gateway 2000«) an, in ihre PCs die Mitsumi-Vierfach-Laufwerke einzubauen.

Was bedeutet Quadraspeed?

Eine CD-ROM ist nichts weiter als eine sehr feine Spirale aus Beulen in einer Metallfolie. Ein Laserstrahl streicht über die Falte; je nachdem ob er vom Metall reflektiert wird oder durch eine Beule abgelenkt wird, entscheidet das Laufwerk ob »1« oder »0« gemeint ist, die beiden binären Ziffern, aus denen sich alle Computerdaten zusammensetzen. Da die Technologie aus der Musik-Industrie kam, drehen sich die CD-ROMs lange Zeit mit der gleichen Geschwindigkeit wie eine Audio-CD. Der Laser kann mit dieser Geschwindigkeit 150 Kilobyte pro Sekunde auf der CD abtasten.

Nachdem der CD-ROM-Markt groß genug geworden war, daß es sich für Hersteller lohnte, eigene Mechaniken zu entwickeln und nicht nur auf Audio-Bauteile zurückzugreifen, lag es natürlich nahe, die Grenzen der Audio-CD zu sprengen. Man drehte die CD einfach schneller – bei einem Doublespeed-Laufwerk genau doppelt so schnell. Damit laufen in der Sekunde unter dem Laser 300 Kilobyte durch. In weiteren Schritten wurde die Drehzahl verdrei- und schließlich vervierfacht.

Quadraspeed bedeutet gillerdings nicht, daß

600 KByte/sec tatsächlich in dieser Geschwindigkeit im PC ankommen. Hier erreicht man nämlich schon Leistungsdaten, die den PC herausfordern können. Bekäme der PC die Daten vom Laser Bit für Bit direkt, wäre er hundert Prozent seiner Zeit damit beschäftigt. Das würde bedeuten: Wenn geladen wird, steht der Rest des PCs still – kein Video, kein Ton, kein Spiel wäre möglich. Deswegen sammeln CD-ROM-Laufwerke Daten in einem internen RAM und schicken ein größeres Datenpaket in einem kompletten Stoß, dem »Burst« zum Rechner. Der PC kriegt also beispielsweise 50 KByte Daten sehr schnell am Stück und hat dann bei einem Singlespeed-Laufwerk eine Drittel Sekunde, sich wieder um andere Sachen zu kümmern. Damit sich der Aufwand nach lohnt, müssen bei immer schnelleren Laufwerken diese internen Speicher auch größer und größer werden. Außerdem muß ein Weg gefunden werden, dem PC mitzuteilen, wann ein Datenpaket fertig ist. Früher war noch das »Software-Polling« üblich: Der PC schaut von selbst immer wieder nach, ob neue Daten vorliegen. Einfacher wird es mit einem »Interrupt«, hier klingelt das CD-ROM quasi an der Tür des Prozessors und sagt »Guck mal, wieder ein paar Daten für dich«. Solange es nicht klingelt, kann sich der PC voll und ganz anderen Dingen wie dem Dekomprimieren von Videos oder der Steuerung eines Bildschirm-Raumschiffs widmen.

Das erste, das preiswerte, das schnellste

Um zum einen die aktuellen Quadraspeed-Laufwerke zu ver-



Das Teac CD-55A fällt durch flache Bauweise auf; allerdings ist dadurch der Knopf für die Schublade sehr schwer zu erreichen

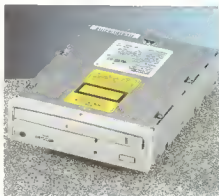
gleichen, zum anderen den echten Unterschied Zweifach gegen Vierfach auszuweisen, haben wir uns drei Vertreter dieser Gattung genauer angesehen. Das »Teac 55A« war das erste Quadraspeed-Laufwerk unter der magischen 1000-Mark-Grenze und kam im Herbst 1994 auf den deutschen Markt. Zur Zeit wird es immer noch für knapp 700 Mark in den Geschäften angeboten. Seit Januar ist das »Mitsumi FX 400« lieferbar, welches in manchen Läden für weniger als 400 Mark zu haben ist und in der Regel um die 450 Mark kostet. Brandneu schneidet das »Toshiba 36401B« ins Haus, bei welchem sich die CDs sogar mit 4,4-facher Geschwindigkeit drehen und das mit einigen weiteren Tricks arbeitet, um noch mehr Speed aus den Silberscheiben herauszukitzeln.

So schnell kann man veralten: Teac

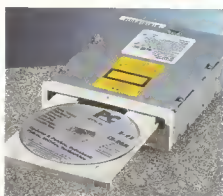
Vor sechs Monaten war es eine Sensation, heute ist es kaum noch empfehlenswert: Das Teac CD-55A war vor kurzem noch das schnellste Laufwerk unter 1000 Mark. Besonders interessant ist es durch seinen unkomplizierten Anschluß an eine Sound Blaster Pra/16-Karte. Alle Stecker und Kabel sind kompatibel zu denen, die Creative Labs bei seinen CD-ROMs verwendet. Wer eine andere Soundkarte besitzt, kann das Teac auch mit einem eigenen Interface benutzen.

So einfach der Anschluß des Teacs aber auch sein mag: Der verwendete Panasonic-Bus ist eigentlich nur für Singlespeed-Laufwerke entworfen worden. Mit der theoretischen vierfachen Datenrate zeigt er sich hingegen überlastet. Mag ein simpler Benchmarktest nach angeben, daß das Laufwerk 600 KB/sec liefert, sieht es in der Praxis anders aus. Mit einem speziellen Testprogramm prüfen wir, wie schnell die Daten im PC ankommen, wenn dieser nebenbei noch etwas tun soll. Und da erreicht das Teac (als einziges Laufwerk im Test) das gesteckte Ziel nicht: Bei nahezu hundertprozentiger Rechnerbelastung kommen weniger als 540 KByte in der Sekunde im PC an. Will man einen Videoclip abspielen, der mit 150 KB/sec aufgenommen wurde, verbrät das Teac immerhin 32 Prozent, also knapp ein Drittel der Power unseres Testrechners. Damit stehen dem PC nur noch zwei Drittel seiner Leistung für das Dekamprimieren und Darstellen zur Verfügung. Auf einem langsamen 486er kann das schon zu Ruckeleien führen. Auch sonst hält das Laufwerk nur mit Ach und Krach die MPC-Spezifikationen ein – Lesen mit 300 KB/sec belastet den PC zu 58 Prozent; das ist hart an der Grenze zur MPC-2-Norm mit maximal 60 Prozent. Wurde also beispielsweise ein Videoclip mit Doublespeed-Geschwindigkeit aufgenommen, ist auf dem Teac auch auf 486ern schon mit Ruckeln zu rechnen.

Mechanisch zeigt sich das Laufwerk auf den ersten Blick sehr elegant: Es ist halb so hoch wie normale CD-ROM-Drives und wird deswegen auch in einer Kombi-Version mit Wechselplatte angeboten. Die motorbetriebene Schublade hat ebenfalls Quadraspeed – nach sanftem Druck auf den Taster



Mitsumi FX-400 ist das bisher preiswerteste Quadraspeed-Laufwerk. In vielen Geschäften ist es für unter 400 Mark zu haben.



schießt sie geradezu aus dem Laufwerk heraus. Allerdings wirkt sie etwas klapprig und hat zuviel Spiel nach links und rechts. Der Haken der flachen Bauweise zeigt sich allerdings, wenn man die Schublade wieder einfahren will: Der Knopf liegt derart ungünstig unter der Lade, daß man mit den Fingern suchen muß – der normalerweise unnütze Lautstärkeregler für den Kopfhörer-Ausgang ist wesentlich praktischer angebracht.

Preisbrecher und Marktmacher: Mitsumi

Eins muß man den Japanern bei Mitsumi lassen: Sie halten die Konkurrenz ganz schön auf Trab. Teure Geräte gibt es hier erst gar nicht; Mitsumi bringt offensichtlich erst eine Technologie auf den Markt, wenn man sie für unter 500 Mark anbieten kann. Das FX-400, im November angekündigt und im Januar ausgeliefert, ist der beste Beweis.

Das FX-400 ist ein E-IDE-Laufwerk, was bedeutet, daß es theoretisch an den gleichen Controller wie die Festplatte angeschlossen werden kann. Dazu muß es sich allerdings um einen modernen E-IDE-Controller handeln. Während diese nicht viel kosten und einfach auszutauschen sind, machen manche Festplatten Probleme. Wenn Sie beispielsweise schon zwei IDE-Platten benutzen oder nur eine, die sich mit dem Mitsumi nicht verträgt, muß doch eine extra Schnittstellen-Karte her. Die kostet nicht allzuviel und ist völlig jumperfrei zu konfigurieren. Im Geschwindigkeitstest macht das Mitsumi eine exzellente Figur. In Verbindung mit einem E-IDE-Controller verbrät es

QUADRA, QUADRO, QUADRUPLE

Während sich die Hersteller beim Double- und Triplespeed-Laufwerk noch einig waren, herrscht Uneinigkeit über den Namen der vierfachen Dreher. »Double« und »Triple« leiten sich aus den englischen Wörtern für »zweifach« und »dreifach« ab, vierfach heißt aber »four times« und ein »Fourspeed«-Laufwerk wäre doch sehr unelegant.

Quadra kommt aus dem Lateinischen und heißt »Vier«, korrekt sollte man also von »Quadradspeed« reden. Apple hat allerdings mit einer Macintosh-Serie namens »Quadra« die leicht verballhornte Bezeichnung in die Computerwelt eingeführt. Da es sich sawiesu nur um ein Kunstwort handelt, ist akademisches Gehebe um »dra« oder »dra« eigentlich unnötig; wir schliefen uns der »Quadra«-Bewegung an, weil's leichter von der Zunge geht und sich im Handel auch so eingebürgert hat.



Teuer, aber schnell: Das Toshiba XM-3601B dreht CDs mit der zu 4,4-fachen Geschwindigkeit und bietet Zugriffszeiten von 150 ms.

bei 600 KB/sec gerade mal 38 Prozent der Rechnerzeit. Für einen Lesevorgang mit 300 KB/sec wurden nur 19 Prozent benötigt – gegenüber 58 Prozent auf dem Teac ein gewaltiger Unterschied. Beim Lesen eines einfachen Videoclips (150 KB/sec) belastet das FX-400 den PC nur mit 9 Prozent. Während es an der Lesegeschwindigkeit nichts zu meckern gibt, bleibt das Mitsumi beim Suchen von Dateien nach etwas behäbig: es verwendet als einziges Laufwerk im Test einen Spindel-Motor um den Laserkopf hin- und herzubewegen. Dieser ist langsamer als die Technik, die bei Teac und Toshiba verwendet wird. In der Praxis werden Sie diese Suchzeiten beispielsweise in Lexika und Datenbanken feststellen, wo das Mitsumi langsamer abschneidet als seine Kollegen. Ansonsten gibt sich das Laufwerk Mitsumi-typisch: Schnärrkellas, funktional und etwas lauter als seine Kollegen. Die Schublade ist stabil, aber wie bei Mitsumi üblich nicht zum Zudrücken geeignet; wer die Schublade schließen will, sollte immer den Knopf benutzen, der allerdings gerade in Tower-Gehäusen schwer erreichbar ist. Wenn Sie schon einen E-IDE-Controller besitzen, ist der Anschluß absolut problemlos; ansonsten ist das Laufwerk derart günstig, daß die paar Mark für eine Extra-Controller-Karte immer noch drin sind.

Für ein paar Umdrehungen mehr: Toshiba

Bei Toshiba setzt man nicht nur auf die Mechanik: Eine neue Leseelektronik sorgt im »XM-3601B« dafür, daß Daten bei jeder Umdrehungsgeschwindigkeit gelesen werden können. Dadurch ergeben sich zwei Vorteile: Das Toshiba ist nicht an einfache Verdoppelung oder Vervierfachung gebunden; die fixeste Geschwindigkeit, die diese Elektronik zur Zeit verträgt, sind 4,4 mal mehr Umdrehungen pro Minute als bei einem Singlespeed-Laufwerk. Im Test konnten wir problemlos rund 670 KB/sec vom Laufwerk lesen – damit ist das Toshiba das schnellste CD-ROM-Laufwerk, das uns bisher untergekommen ist. Durch die variable Drehzahl konnte Toshiba aber auch die Zugriffszeiten wesentlich verringern. Da sich eine CD mit sehr unterschiedlichen Geschwindigkeiten dreht, müssen andere Drives die CD erst bremsen oder beschleunigen, wenn der Laser eine große Distanz auf der CD überspringen will. Nicht so das Toshiba: Es kann gleich mit dem Lesen anfangen, nach

während die Drehzahl angepaßt wird. So kommt es auf echte, meßbare Zugriffszeiten von 150 ms – üblich in der Double-Speed-Klasse sind Zugriffszeiten von 400 ms und mehr. Damit rückt das XM-3601B schon ganz schön nah an Festplatten heran; die haben zwar noch rund zehnmal kürzere Zugriffszeiten, aber in der praktischen Arbeit sieht man den Unterschied nur nach bei sehr komplexen Datenbankabfragen, die den Laser auf der Scheibe hin- und herhetzen.

Da das Toshiba mit einem SCSI-2-Interface ausgestattet ist, hängt die Prozessorauslastung zu einem guten Teil von der verwendeten SCSI-Karte

ab. Wir verwendeten einen sehr schnellen Controller der Firma Adaptec und erreichten minimal schlechtere Werte als beim Mitsumi. Andere SCSI-Laufwerke (beispielsweise ein Double-Speed von Sony) belasteten den PC zwar nach weniger, aber alle gemessenen Werte boten immer noch riesigen Spielraum zu den MPC-2-Spezifikationen und lassen keinesfalls Gedanken an mögliche Ruckeleien aufkommen.

An dem Traumlaufwerk konnten wir nur zwei negative Details ausmachen: Nach dem Einlegen einer CD dauert es rund fünf Sekunden, bis man darauf zugreifen darf. Bei geöffnetem Laufwerk konnten wir sehen, daß das Toshiba offensichtlich die Höchstgeschwindigkeit mißt, mit der diese CD fehlerfrei gelesen werden kann. Und schließlich man die Schublade, ohne eine CD-ROM eingelegt zu haben, gibt es ein häßlich schnarrendes Geräusch, das sich aber als völlig ungefährlich erweist. Dafür geht die Schublade bei sanftem Druck auch sofort zu; der Taster wird also eigentlich nur zum Öffnen benötigt.

Mit rund 900 Mark ist das XM-3601B das teuerste Laufwerk im Test; in diesem Preis ist das notwendige SCSI-Interface nach nicht inklusive, für welches man nochmal mit rund 200 Mark rechnen muß. Wer auf SCSI besteht und das Maximum an Leistung benötigt, ist hier aber an der richtigen Adresse.

Quadra gegen Double – was sagt die Praxis?

So schön auch die Euphorie über ein Quadraspeed-Laufwerk ist, sollte man doch den realen Geschwindigkeitsgewinn nicht überbewerten. In vielen Fällen will der PC die Daten nämlich gar nicht so schnell haben und die hohe Umdrehungszahl ist umsonst. Spiele mit Videosequenzen fordern beispielsweise

CACHE ODER NICHT CACHE

Wer mit MS-DOS 6.22 arbeitet, hat mit »SmartDrive 5.01« ein recht leistungsfähiges Cache-Programm für CD-ROMs. Im Cache (Zwischenspeicher) werden häufig auf der CD gesuchte Informationen gar nicht mehr aus der CD, sondern aus dem RAM des PCs gelesen; da weniger auf der CD gearbeitet werden muß, steigt insgesamt die Lesegeschwindigkeit an. Genügend RAM vorausgesetzt (8 MByte, von denen mindestens 1 MByte als Cache herhalten kann) werden viele Programme durch Einsatz von SmartDrive schneller, als würden Sie von Double- auf Quadraspeed umsteigen.

normalerweise nicht mehr als 150 KB/sec an; einige wenige Ausnahmen wie »Cyberwar« bestehen auf einem Double-speed-Drive, nutzen dieses aber auch nicht voll aus – dort belegt eine Sekunde Film zwischen 200 und 250 KByte. In diesen Fällen ist vielmehr ein Laufwerk gefragt, das den Prozessor möglichst wenig blockiert. Ein altes Mitsumi-Doublespeed ist in diesen Fällen einem Teac-Quadraspeed vorzuziehen; gerade auf einem langsameren PC, der ein Video umständlich entpacken muß, kommt es bei Laufwerken mit schlechtem Bus-Transferraten zu Ruckeleffekten.

Die volle Geschwindigkeit des Quadraspeed-Laufwerks wird nur ausgefahren, wenn Daten am Stück geladen werden, während der Prozessor nur sehr wenig tut; das Nachladen der Flugsequenz bei Wing Commander 3 zum Beispiel. Die Wartezeiten hier lassen sich beim Umstieg von Double- auf Quadraspeed verkürzen, aber keinesfalls halbieren. Bei unseren Messungen stellten wir fest: Warteten wir mit einem Doublespeed etwa eine Minute auf eine Szene, war sie mit dem Quadraspeed nach rund 40 Sekunden schon zu sehen. Viel sinnvoller als ein neues CD-ROM wäre hier eine Aufrüstung des RAMs von 8 auf 16 MByte; damit können bei Wing Commander 3 die Ladezeiten radikal verkürzt werden.

Quadraspeed wird erst richtig interessant, wenn Sie mit Ihrem PC auch andere Sachen machen als nur zu spielen. Anwenderprogramme wie »Crawl Draw« können Sie dann bequem von CD laufen lassen und brauchen sie kaum noch auf die Festplatte zu installieren; die Ladezeiten sind zwar immer noch langsamer als von einer Harddisk, aber zügiges Arbeiten ist durchaus möglich. Auch wenn Sie CD-ROM-Nachschlagewerke benutzen, Shareware-Sammlungen auf CD auswerten oder ganze CDs auf Festplatte umkopieren wollen, merken Sie die Quadraspeed-Geschwindigkeit.

Sind Sie aber ein reiner Spieler und mit Ihrem Doublespeed-Laufwerk ganz zufrieden, müssen Sie nicht gleich ins nächste Geschäft laufen, um unbedingt auf dem neuesten Stand der Technik zu sein. Stehen Sie hingegen heute vor der Entscheidung, 300 Mark für ein Double oder 400 Mark für ein Quadra-Laufwerk auszugeben, können Sie den zusätzlichen Hunderter ruhig investieren. (bs)

NOCH MEHR QUADRAS

Spätestens zur CeBIT im März sollte eine Welle erschwinglicher Quadraspeed-Laufwerke die Geschäfte erreichen. Rechnen Sie damit, daß bis zum Sommer fast alle Hersteller ihr Programm auf Quadraspeed umgestellt haben und es dadurch immer schwerer wird, noch ein Doublespeed-Laufwerk zu bekommen. Schon wie vor einem Jahr bei Singlespeed wird der Ausverkauf der Daubler einsetzen; wer noch kein CD-ROM hat, kann sicher bald für 150 Mark und weniger ein Qualitäts-Modell aus Lagerrestbeständen erwerben.

Gerüchte sprechen davon, daß Sony in Kürze ein Quadraspeed-Laufwerk auf den Markt bringt, in das 3 CDs eingelegt werden können; innerhalb von wenigen Sekunden werden die CDs im Laufwerk gewechselt. Nach wesentlich schneller als Quadra, beispielsweise ein nochmal doppelte so schnelles »Octaspeed«, sollte es in naher Zukunft nicht geben; immerhin dreht sich bei unseren Testmustern die CD bis zu 2200 mal in der Minute – noch schnellere Drehzahlen können zu mechanischen Problemen führen.

JES Multimedia

Eugen-Adolf-Str. 120, 71522 Backnang

Tel: 07191/96 02 96 Fax: 07191/96 02 98

Auch in BTX: Ehmann CD-ROM #



| | |
|--------------------------------|----------|
| Aces of the Deep, CD/Disk, DV, | DM 84,95 |
| Aladdin, Disk, DA, | DM 69,95 |
| Alone in the Dark 3, CD, DA | DM 99,95 |
| Black Hawk, Disk, DV, | DM 69,95 |
| Cannon Fodder 2, Disk, DV, | DM 69,95 |
| Colonization, Disk, DV, | DM 89,95 |
| Colonization & Civil, CD | DM 99,95 |
| Creature Shock, CD, DV, | DM 89,95 |
| Dark Forces*, CD, DA, | DM 99,95 |
| Das schwarze Auge 2 CD/Disk, | DM 74,95 |
| Doom II Utilities, CD, | DM 39,95 |
| Dune 2, Disk, DV, | DM 99,95 |
| Inferno, CD, DV, | DM 89,95 |
| Kings Quest 7, CD, DV, | DM 89,95 |
| Lion King, Disk, DA, | DM 89,95 |
| Little Big Adventure, CD, DV, | DM 89,95 |
| Loth, Math.Super Soccer, Disk, | DM 69,95 |
| Magic Carpet, CD, DV, | DM 89,95 |
| Nascar Racing, CD od. Disk, | DM 74,95 |
| Novastorm, CD, DA | DM 99,95 |
| Panzer General, Disk, | DM 79,95 |
| Sim City 2000, CD, DV, | DM 89,95 |
| Transport Tycoon, CD/Disk, | DM 89,95 |
| US Navy Fighters, CD, DV, | DM 89,95 |
| Wacky Wheels, CD, DA, | DM 69,95 |
| Warcraft, CD/Disk, DA, | DM 79,95 |

Zubehör:

| | |
|--------------------------|-----------|
| Gravis Analog Pro | DM 64,99 |
| Gravis Phoenix | DM 249,- |
| Gravis Game Pad | DM 44,99 |
| CH Flightstick Pro | DM 159,95 |
| CH Virtual Pilot | DM 169,95 |
| Logitech Wingman Extreme | DM 99,95 |
| Creative TV Decoder | DM 319,- |
| Creative 300 Blaster | DM 799,- |
| Game Wave 32 | DM 249,- |
| Sound Wave 32 | DM 409,- |

Telefon: 07191/96 02 96

Versandkosten: DM 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50

Ab DM 150,-

Versandkostenfrei

Alle Angebote freibleibend, Händleranfragen erwünscht

KNÜPPELHART

Es müssen nicht immer teure Luxusknüppel sein: Auf dem Prüfstand unserer Joystick-Tester stehen diesmal interessante Angebote der unteren Preisregionen.



Preiswerte Joysticks im Test

Eines steht fest: Mit einem schlechten Joystick macht das beste Spiel keinen Spaß. Ob Sie jedoch immer gleich eines der teureren Geräte aus den Häusern Thrustmaster oder Gravis benötigen, hängt nicht nur von Ihrem Geldbeutel ab. Die Entscheidung für einen Low-Cast-Stick kann schon ein kurzer Test beeinflussen.

Wir haben uns den kompakten »Flight Max« von Suncam, den für Simulationen vorgesehenen »Alfa Pilot«, den Thrustmaster-ähnlichen »Alfa Thunder« und das »Master Touch« von Alfa Data vorgenommen, mit dem Sie verstreute Tastenfunktionen über ein kleines Pad aufrufen.

Alfa Pilot



Der linkshänderfreundliche Alfa Pilot (ca. 100 Mark) ist vor allem für Flugsimulationen und Rennspiele gedacht und überzeugt durch feinfühliges Steuern. Das liegt nicht zuletzt an den langen Wegen, die der Alfa Pilot bis zum

Anschlag zurücklegt. Das hat aber auch Nachteile: Flotte Manöver und Reaktionen werden erschwert, der eher behäbige Stick ist damit überfordert. Außerdem müssen Sie immer mit zwei Händen steuern – der Griff zur Tastatur schränkt die Manövrierfähigkeit ein. Das Steuern ist gewöhnungsbedürftig, da die Gabelhörner gedreht und nicht wie bei einem Knüppel gekippt werden. Für Rennspiele ist das aber ein großer Vorteil, Flugsimulationfans entschädigt die Schubkontrolle für die Umgewöhnung.

Alfa Thunder

Der »Alfa Thunder« bietet vier Feuerknöpfe, einen Vier-Wege-Schalter (»Coolie-Hat«) und eine analoge Schubkontrolle für schlappe 60 Mark. Auch hier täuscht die wenig ansprechende Optik, denn die Griffform und die Anordnung

der Feuerknöpfe ist beispielhaft. Das Modell ist für Linkshänder ungeeignet, da das Rad für die Schubkontrolle unerreichbar auf der linken Seite sitzt – schade. Die vier Saugnäpfe plazieren den Stick auf sehr glatten Unterlagen gut und relativ sicher, doch schon auf minimal angerauten Büromöbeln versagen sie kläglich.

Da der Knüppel nicht zum Thrustmaster FCS oder dem Flightstick Pro kompatibel ist, treten bei Strike Commander Probleme auf. Die Schubkontrolle wird nicht angesprochen und der Coolie-Hat reagiert ähnlich einem Flightstick Pro, aber eben nicht hundertprozentig. Bei anderen Programmen traten im Test keine Probleme auf.

Immerhin eignet sich der Knüppel gut für rasante Manöver, da er sehr schnell anspricht; für Einsteiger fast schon zu schnell. Der Coolie-Hat ist sehr gut zu erreichen und zu steuern, sofern er von einem Programm in der gewünschten Form unterstützt wird. Einem Joystick der Marke Wingman Extreme kann der Alfa Thunder trotzdem nicht das Wasser reichen. Obwohl Logitech's Paradesstick fast doppelt so teuer ist, würden Sie hier an der falschen Stelle sparen.

Flight Max

Aus dem Hause Suncam kommt der »Flight Max« (ca. 80 Mark). Neben zwei Feuerknöpfen bringt er noch eine Schubkontrolle und ein analoges Seitenruder mit. Positiv fällt gleich das hohe Gewicht auf, das dem Stick einen sicheren Stand auf dem Schreibtisch beschert. Linkshänder dürfen sich über die Anordnung der Tasten freuen, denn der Flight Max ist auch für sie optimal zu bedienen. Der Griff liegt gut in der Hand, es fehlt aber eine Stütze für den Handballen, wie sie beispielsweise der Alfa Thunder bietet. Hinter einer Klappe verbergen sich zwei Schalter, mit denen Sie die Reihenfol-



STAR HILLER

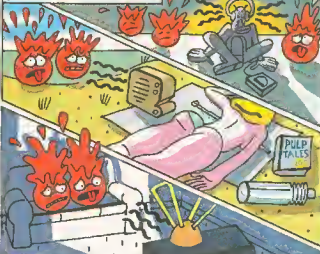
INSIDE SERVER 67

NUR DIE SCHALLWELLEN VON TRANATORS GESANG KÖNNEN DIE GEN-TOMATEN VERNICHTEN. DOCH DIE BEFREIUNG DES UNIVERSUMS...

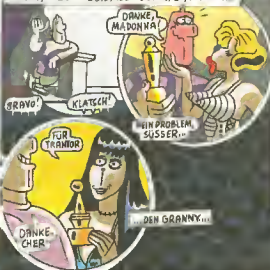
...DIE ANGESICHTS DER ANRÜCKENDEN NACHTSCHATTENGESCHWÄSSE KRAUM MEHR U DUMM, DASS SICH STÄRKELICH UND DR. BOBO AUF DIESER WEIT AUFHALTEN...

STORY: HEINRICH LEHNHART
Bilder: ROLF BOYKE

MIT MUSIK GEHT ALLES BESSER! ÜBERALL, WO TRANATORS NEUE SINGLES ERLÄUNGT, WERDEN DIE GEN-TOMATEN VON DEN SCHWELLEN BEZETZT! KEIN WUNDER, DASS »ALPENGLÜCK« DIE GIANTO-CHARIS STÜRMTE...



...UND JEDE MENGE PREISE UND EHRUNGEN BEKOMMT, ZUM BEISPIEL DEN »GRAMMY«.



...DEN SPACE AMTVAWARD...



...ODER EIN GEPLÄTTES INTERVIEW BEI MILCHSTRASSEN-VANA!



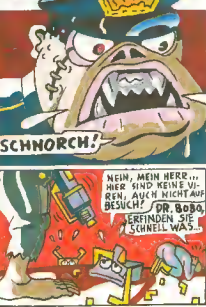
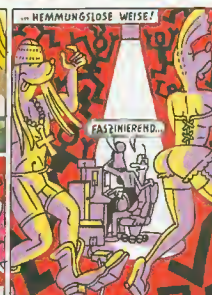
...UND SIE KÖNNEN VON IHNEN RAGEN, DASS ER SEINEM FLAMMENWERFER NICHT BÜR HAND HAT



TRANATOR MACHEN NEUES SONG, MIT UNKLEUE UND MODERNE...



NUR AUF DER WEIT KAPFERBAR KI GISTES WEISEN DER UNGÜNSTIGEN RENDITE (NOCH HINTER POING) KEINE HOFFUNG MEHR... ALLE BEAM UND FLAM-VERBUNDENEN SIND UNTERBROCHEN UND FRUCHT KRAUMER MIT TRANO-CDS WERDEN VON DEN TOMATEN ABGEFANGEN!



□ FORTSETZUNG FOLGT...

PC PLAYER

TIPS & TRICKS

ab Seite

| | |
|-------------------------------------|-----|
| ■ Aces of the Deep | 126 |
| ■ Colonization | 143 |
| ■ Creature Shock | 128 |
| ■ Cyberia | 120 |
| ■ Dark Sun 2 | 143 |
| ■ Die Höhlenwelt | 134 |
| ■ Earthsiege | 143 |
| ■ Heretic | 143 |
| ■ Little Big Adventure | 138 |
| ■ Noctropolis | 130 |
| ■ Novastorm | 143 |
| ■ System Shock | 143 |
| ■ Tony and Friends | 142 |
| ■ Wacky Wheels | 143 |
| ■ Wing Commander 3 | 124 |
| ■ Technik-Treff | 144 |



Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet: DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing

BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Ward«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Disketteneinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spielertips geben - weder fernmündlich noch schriftlich.

AUFGETAUT

Weil's neulich schon wieder heftig taute, unternahm das PC Player-Team einen ausgedehnten Cybirien-Ausflug und brachte eine Komplettlösung mit.

Ersticken Sie schon wieder an einer Überdosis Halon? Läßt sich der Lastwagen auf dem Schlachtschiff einfach nicht erledigen? Die reichhaltig bebilderte Komplettlösung zu »Cyberia« sollte alle Probleme lösen, die Sie auf der Reise in das bitterkalte Forschungslobo brauchen. Und damit die Gehirnzellen nicht einfrieren, haben wir selbstverständlich alles auf Puzzle-Level 3 gespielt; wenn Sie eine niedrigere Stufe gewählt haben, sind die Rätsel einfacher, aber nach dem gleichen Schema zu lösen.

Die Bohrrinsel

Auf der Bohrrinsel von Santos angekommen, folgen Sie am besten den Anweisungen über den Lautsprecher: Gehen Sie zur rechten Tür im Hangar und dann den Gang entlang. Wenn uns die junge Dame mit der Waffe zum langsamen Umdrehen auffordert, drehen wir uns links herum in ihre Richtung – alles andere endet tödlich. Nach kurzem Geplänkel folgt die erste Actionszene – Zähne zusammenbeißen, da muß man durch. Heißer Tip: Wenn Sie die Worte »Magnetic Mine« hören, sollte schnellstens das Wasser nach dieser Mine abgesucht werden, da diese am meisten Schaden verursacht.



In der oben abgebildeten Szene entscheidet sich, ob Zak gleich weiter darf oder sich erst durch die Bohrrinsel kämpfen muß. Wenn Sie auf den Feuerknopf drücken, lehnt er den Danke-schön-Kuß ab und darf dafür gleich zum Jet gehen. Küssen Sie hingegen die Dame, gibt das Ärger mit Santos, der Sie solange aufhält, daß Agenten des Kortells die Bohrrinsel stürmen und Sie sich bis zum Jet durchkämpfen müssen. Unser Tip: Lassen Sie das mit dem Kuß bleiben...



Wenn Sie sich wundern, warum gleich nach dem Abheben immer diese hößliche Explosion den Bildschirm verunstaltet, haben Sie wahrscheinlich vorher nicht den Jet geprüft und dabei die Bombe übersehen, die unter einer Tragfläche tickt. Das Entschärfen der Bombe ist ein logisches Puzzle mit Schaltern und Federn, das zu entschlüsseln ist, wenn mit »F2« ein Scan der Bombe durchgeführt wird. Für ganz Ungeduldige hier die Lösung: Erst den linken der beiden höheren Schalter betätigen, dann in der unteren Schalterreihe Nummer Zwei nach oben, Nummer Sechs nach oben, Nummer Fünf nach unten und Nummer Vier wieder nach oben.



Gleich in der ersten Actionszene sollte ein Lastwagen auf einem Schlachtschiff vernichtet werden. Wenn Sie an dieser Stelle immer selber detonieren, waren Sie vorher nicht aufmerksam genug. Man muß bei den vorherigen Überflügen in jedem Fall die Kanonen des Schiffs ausschalten. Bleibt auch nur eine dieser Kanonen übrig, erschaut uns diese, wenn wir uns im letzten Durchgang um den Laster kümmern wollen.

In den weiteren Actionszenen gibt es dann nur noch selten solche unscheinbaren Ziele, die später große Probleme bereiten, wenn man sie nicht beim ersten Durchgang erwischt. Mit etwas Übung sind alle Flugszenen im ersten Anlauf zu schaffen. Das Fadenkreuz steuert sich mit einem Joystick übrigens präziser als

mit der Maus – vorausgesetzt, Sie haben einen echten analogen Stick und kein digitales Gamepack.

Im Cyberia-Komplex

Der Cyberia-Komplex ist in zwei Ebenen aufgeteilt. Sie können ihn über zwei verschiedene Eingänge erreichen. Die Entscheidung wird an einer Weggabelung getroffen, auf die wir beim Fußweg stoßen.



Der linke der beiden Wege führt zu einer Tür, vor der eine Wache steht. Diese Wache kann nur mit einem gezielten Schuß ausgeschaltet werden. Das Timing muß dabei absolut präzise stimmen. Gehen Sie aus der Deckung, sobald die Wache ihre Waffe nach dem Rückstoß wieder senkt, und drücken Sie sofort den Feuerknopf.



Nach der Wache stehen Sie auf einem »Perimeter Lock«. Das Puzzle mit den logischen Gattern folgt der üblichen Methode. Für Ungeduldige die Komplettlösung der Schalterstellung: oben, oben, oben, unten, unten, oben.

Danach treten Sie in den ersten Rundgang des Komplexes ein (siehe unten).



Der rechte Weg durch das Eisgebirge führt Sie zu einem Ventilator, durch den man im richtigen Augenblick springen muß. Hier hilft nur Ausprobieren und exaktes Timing. Danach betreten Sie eine Reihe von Räumen, in denen ein lautes Geräusch Sie lähmen wird. Nur wenn wir ohne Umwege direkt zum Aus-

gang gehen, können wir den Raum verlassen. Auch hier hilft nur probieren. Danach geht man in den Raum, der auf unserer Karte als »Lagerraum« bezeichnet wird.



Als nächstes sollte versucht werden, das Sicherheitstor im Gang zu öffnen. Benutzen Sie die Infrarot-Analyse der Blades, um festzustellen, welche Tasten als letzte gedrückt wurden. Die zu findende Kombination lautet 2 5 7 1.



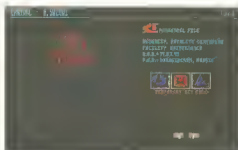
Direkt hinter der Sicherheitstür liegt auf der Außenseite des Rundgangs ein Raum, in dem sich vier Kartell-Agenten aufhalten. Die beiden mittleren müssen Sie direkt beim Eintreten in den Raum ausschalten. Die passende Tastenkombination ist: Einmal rechts, Feuer, nochmal rechts, Feuer. Dann sollten Sie sich hinter der Kiste ducken und nur auftauchen, wenn beide anderen Kartell-Agenten geduckt sind. Wenn einer der beiden aufsteht, wird Ihre Reaktionszeit ausreichend sein um zu zielen.

Der nächste Raum, bei uns in der Karte als »Security« bezeichnet, gibt Ihnen in VidMails Hints für das Knocken eines Paßwortes.



Als nächstes betreten wir den Konferenzraum, der einen Durchgang zu versperrten Teilen des ersten Levels bietet. Nach dem Betreten sollten Sie still stehenbleiben, bis »Arnold« den Raum verläßt. Dann geht man in Deckung, feuert einmal auf den Kartell-Agenten, sucht wieder Schutz hinter der Wand und

verläßt diesen Platz für einen zweiten Schuß nur, wenn der Gegner gerade unter den Tisch abgetaucht ist. Durch den Konferenzraum erreichen Sie das abgesperrte Viertel dieses Levels.



Im letzten Raum befindet sich ein Computer, der ein Paßwort verlangt. Wie Sie aus den Vidmails wissen, handelt es sich um den Namen eines »Idols« eines Komplex Angestellten. An der Wand einer Schlafkajüte findet man das Bild eines bekannten deutschen Wissenschaftlers – versuchen Sie es mit dessen Nachnamen. Der Computer spuckt daraufhin Daten über alle Angestellten und – wichtig – den verfügbaren Zugangscode für die neue Reinigungskraft aus.



Auf dem Weg zurück öffnet sich die Lifttür und ein Kartell-Agent wirft eine Granate. Hier muß man schnell reagieren: Nach im Lauf an der Türe vorbei drücken Sie die »Rechts«-Taste und feuern, sobald sich Zak auf den Lift gedreht hat. Saß der Schuß, gehen wir sofort auf den Lift zu und geben so schnell wie möglich den Code der Reinigungskraft ein, worauf sich – wenn alles richtig gemacht wurde – der Lift mit der Granate schließt. Damit haben Sie zwar Ihr Leben gerettet, aber den Weg in das zweite Stockwerk versperrt...oder?

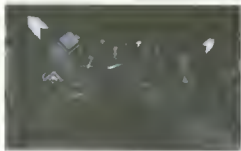


Im Lagerraum gibt es glücklicherweise eine Kiste, die zur Seite geschoben werden kann. Dahinter ist ein Lastenaufzug, der uns nach unten bringt. Ist unten an der Tür ein Kartell-Agent zu sehen, haben Sie auf dem

oberen Stockwerk nicht alle Aufgaben erledigt – fahren Sie wieder hoch und prüfen Sie alle Räume.



Der Frachtlift führt in eine Kammer, die mit nicht abtötendem Halon-Gas gefüllt werden kann, was der Kartell-Agent hinter der Glasscheibe auch gerne tut. Die einzige Möglichkeit ist, sich vorbeizuschleichen. Dazu gehen Sie vorsichtig an die Position direkt beim leeren »Oxygen«-Schrank und warten den Augenblick ab, in dem sich der Agent seinem Computer zuwendet. Genau in dem Moment laufen wir nach vorne los und bleiben auf der »Cursor-oben«-Taste, bis wir durch die Tür nach draußen gelangt sind. Im Gang angekommen, geht man sofort durch die obere Tür, um den Agenten auszuschalten, der hinter der Glasscheibe zu sehen war.



Danach laufen Sie auf die Tür zu, die in unserer Karte mit »Action« gekennzeichnet ist. Dahinter sind zwei sehr schußfreudige Agenten zu treffen. Sobald sich die Tür öffnet, steuert man nach links in Deckung. Atmen Sie jetzt tief durch und lassen sich ein wenig Zeit. Sie müssen warten, bis beide Agenten in Deckung sind. Nun stehen Sie auf und hoffen, daß sich der Agent auf den Sie zielen, ebenfalls nach oben bewegt. Steht hingegen der andere Agent auf, geht man sofort wieder in Deckung. Versuchen Sie nicht, sich zu drehen, wenn Sie stehen. Drehen Sie sich grundsätzlich nur, wenn Sie hocken. Es ist besser, lieber länger geduckt zu bleiben, da nicht direkt vor dieser Sequenz gespeichert wird.



Die Tür zum Immunisierungs-Raum benötigt eine »Keycard«. Diese liegt im Krankenzimmer; allerdings können Sie auch hier eine bestimmte Tür nicht öffnen. Es gibt aber einen Trick – man geht an den Computer und schaltet die Ventilation ein; auf dem Videomonitor sollte ein schwarzes Viereck im entsprechenden Schacht zu sehen sein. Gehen Sie nun zurück in die Halon-Kammer.



Im Raum mit dem Frachtlift ist eines der Gitter locker. Entfernen Sie es und gehen Sie durch den Lüftungsschacht. Nach einer Weile kommen wir an der Ventilation der Krankenzimmer vorbei und können die Schlüsselkarte von dieser Seite aus erreichen.



Wie Ihnen eine Vidmail mitteilt, müssen Sie mit Hilfe von Nanotechnologie eine der drei Proben von M6 bis M8 von der Virenverseuchung befreien. Je nach

Aktionschwierigkeitsgrad muß das Endergebnis der Actionszene 50, 72 oder 80 Prozent sein. Merken Sie sich, bei welcher der drei Proben dieses Ergebnis erreicht wurde.

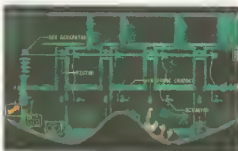


Wenn man in die Immunisierungskammer gegangen ist, ohne daß eine der drei Proben entseucht war, darf man gleich wieder einen alten Spielstand laden – wegen der Viren steht der Bereich unter Quarantäne. Sie dürfen nicht heraus und wenn Sie sich nicht schnell impfen, nehmen Sie ein gar schreckliches Ende... Zur Impfung wählen Sie am Computer die Probe, die Sie erfolgreich entseucht haben, und gehen dann auf die Impf-Plattform. Danach können Ihnen die Viren nichts mehr anhaben.



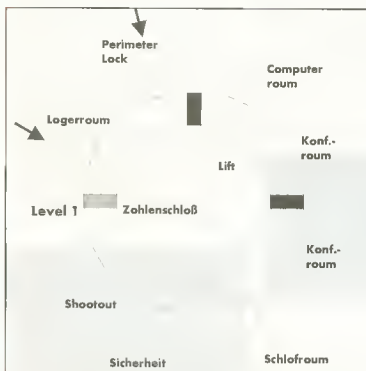
Das letzte Stück Weg zu Cyberia kann aber erst zurückgelegt werden, wenn Sie mit der »Charlie«

Sonde sämtliche Killerorganismen aus dem verseuchten Gang entfernt haben. Dies ist eine der schwersten Actionsequenzen im Spiel. Mit der ENTER-Taste lösen Sie eine Extra-Waffe aus. Wollen Sie eine witzige Szene sehen, betätigen Sie mal den Feuerknopf, während die Sonde gerade den Systemcheck macht.

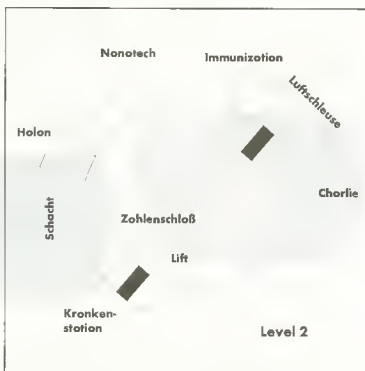


Ganz zum Schluß wartet ein besonders gemeines Schloß auf Sie. Die Tür zum Ziel öffnet sich nur per Gasdruck. Dazu müssen die vier Ventile alle auf Mittelposition gebracht werden, was aber gar nicht so einfach ist, da diese nur nach oben »geblasen« werden können und dann langsam herabsinken. Die beste Methode, diesen Janglierakt zu schaffen, ist folgende: Alle Ventile komplett absinken lassen. Jetzt im Abstand von etwa einer halben Sekunde das zweite, dann das vierte, dann das dritte Ventil auf den oberen Anschlag bringen. Nun muß man versuchen, das erste Ventil durch feines Nachregulieren in Mittelposition zu halten. Mit etwas Übung gelingt das spätestens im dritten Versuch.

Die Tür zu Cyberia steht offen. Jetzt folgen noch eine relativ einfache Actionsequenz und ein offenes Ende. Unser Tip: Hören Sie sich den Abspann bis zuletzt an – »Cyberia 2« ist offensichtlich schon in Arbeit. (bs)



Das erste Stockwerk des Cyberia-Komplexes



Das zweite Stockwerk des Cyberia-Komplexes

TIPS ZU

»WING COMMANDER 3«

KATZENSTREU

Wenn man nach der Fülle der Lösungs-Zuschriften urteilt, muß Wing Commander 3 das meistgespielteste Programm der letzten Zeit sein. Lesen Sie hier die wichtigsten Tips für erfolgreiche Katzenfänger.



Die Behemoth ist insgesamt 20 Kilometer lang – Sie können sogar hineinfliegen

ist die **Helikat V**, welche zwar eine geringere Höchstgeschwindigkeit als die **Arrow**, dafür aber eine um 40 cm dickere Panzerung hat. Die **Thunderbolt VII** bietet als schwerer Jäger gute Bordkanonen und eine Torpedo-Aufhängung. Gegen Großkampfschiffe und langsame Feindjäger gut geeignet, gegen die schnellen Darkets hingegen benachteiligt. Noch langsamer ist der »**Longbow**«-Bomber, der auch an miserablen Manövrierfähigkeiten krankt. Dafür kann er Minen legen und viele Tarpedas und Raketen befördern. Die **Excalibur** ist klar der beste Jäger: Starke Bordkanonen, große Geschwindigkeit, Sheldon-Gliding und automatisches Zielsystem machen sie zum Schrecken aller Feilkugeln.

Flugtaktiken

Obwohl sich die Taktiken je nach Schwierigkeitsgrad etwas unterscheiden, gibt es doch einige allgemeingültige Tips.

Hier sehen Sie den Missionsbaum von Wing Commander 3. Wenn Sie mal gegen einen Dreadnought kämpfen wollen, sollten Sie einfach einige Einsätze verkaufen – meist landet man dann im Sonnensystem-Szenario, das mit unendlich vielen Kilrathis aufwartet.

Das Energiesystem sollte man zu Beginn eines Fluges immer so einstellen, daß die Motoren die normale Zuliefer- und die Reparatursysteme nur ganz wenig oder gar keine Energie bekommen. Die restlichen zwei Drittel der Energie verteilen Sie je nach geflogenen Jäger und eigenen Verliehen auf Waffen und Zuliefer. Bei Verteidigungsmissionen oder Beschießungen von Großschiffen kann man auch von den Triebwerken Energie abziehen.

Großkampfschiffe sollte man mit Dumbofire-Raketen angreifen, da diese die höchste Sprengwirkung haben. Nutzen Sie die »B«-Taste, um gleich eine ganze Salve abzufeuern. Nach besser sind natürlich Tarpedas, die jedoch eine lange Aufschaltzeit benötigen, während der man von der feindlichen Flak beharkt wird. Deshalb empfiehlt es sich nach dem Motto »langwierig aber sicher«, erstmal die Geschütztürme eines Zerstörers, Kreuzers oder Trägers auszuschalten, bevor man ihn den Rest gibt. Für Arrow- oder Excalibur-Piloten stehen aufgrund des Sheldon-Glidings zwei weitere Möglichkeiten offen: Bei der Annäherung an ein Großschiff können Sie diesem das Heck zudrehen, bis Sie selbst in Schußreichweite sind. Das hat den Vorteil, daß die Frantschilde geschant werden. Während man dann umdreht und zu feuern beginnt, laden sich die Heckschilde wieder etwas auf, so daß man das anschließende Abdröhen überlebt.

Zum anderen kann man mit beiden Jägern in das Innere von Großkampfschiffen fliegen. Verläuft die Achse des Korridors ungefähr parallel zur Flugrichtung des Großschiffs, fliegen Sie hinein, passen per »Y«-Taste ihre Geschwindigkeit an und beharren ungeschoren von innen alle Geschütztürme (nacheinander anvisieren).

Eskart-Missionen zwingen einen, sich ständig in der Nähe des zu schützenden Objektes aufzuhalten. Angreifende Kilrathis sollte man erst attackieren, wenn sie weniger als 10.000 km Abstand zum Ziel haben. Erst etwaige Fernkampfwaffen, dann die Jagdbomber (Pakhon etc.) und zum Schluß die feindlichen Begleitjäger vernichten. Besteht die Möglichkeit zum Weiterflug, sollte man den Autopilot betätigen, auch wenn in der Ferne noch einige kilrathische Karvetten herumdümpeln.

Strakhas sind trotz ihres Stealth-Generators relativ einfach zu besiegen. Zum Feuern müssen sie sich nämlich entarnen, was man durch ein spezielles Geräusch mitbekommt. Meistens tauchen sie hinter dem eigenen Heck auf, so daß man sich darauf einstellen kann (Heckkamera benutzen). Die extrem schwach gepanzerten Strakhas machen sich wieder unsichtbar, sobald man sie beschießt – ihre Flugbahn oder bleibt oft dieselbe. Also einfach mit genügend Varhallen ins »Leer«-Feuern.

Die Wing Commander Richard Kutzky und Stefan Hier haben es den Kilrathis mal so richtig gezeigt und verraten hier ihre Taktiken. Die Moral der Victory-Piloten wirkt sich direkt auf ihre Effizienz als Flügelpilot aus. Deshalb sollte man sich in den Gesprächen möglichst optimistisch geben und anfänglich auch hemmungslos über den ungeliebten Floh lästern. Die Begleitpiloten sind im Vergleich zu früher effektiver geworden. Sie sollten aber in höheren Schwierigkeitsstufen regelmäßig einen Schadensbericht von ihnen einholen, da sie erst kurz vor ihrem Ende um Hilfe bitten.

Die Romanze von Blair mit Rachel bzw. Flint wirkt sich auf zwei Arten aus: Einmal ändern sich die letzten 20 Sekunden der Sieg-Sequenz entsprechend, zum anderen ist die zurückgewiesene Dame dauerhaft beleidigt: Flint steht nicht mehr als Pilotin zur Verfügung (kann relativ unangenehm sein), Rachel hat keine Lust mehr, ihre Maschine zu bewaffnen (wen stört's?). Als goldene Mitte können Sie auch beide abweisen – schließlich sind Sie Kampfpilot und sollten nur eines im Kopf haben: Katzen moksieren...

Die Schiffe

Die **Arrow** stellt das schnellste kanflöderierte Schiff dar und ist deshalb für Abfangmissionen prädestiniert. Da sie das »Sheldon-Gliding« beherrscht, ist sie mit etwas Vorsicht auch gegen Großkampfschiffe (hineinfliegen) geeignet. Die Schilde allerdings sind äußerst schwach. Ein typischer Allraund-Jäger

Orsini-Sektor (4 Missionen)

Tamayo-Sektor (3 Missionen)

Locanda-Sektor (2 Missionen)

Blackmane-Sektor (3 Missionen)

Ariel-Sektor (3 Missionen)

Planet gerettet nicht gerettet

Caliban-Sektor (3) Delius-Sektor (2)

Loki-Sektor (3)

Kilrath-Sektor (1)

Torgo-Sektor (3)

Alcor-Sektor (3)

Forscher gerettet nicht gerettet

Freyja-Sektor (3) Proxima-Sektor (1)

Hyperion-Sektor (2) Sonnensystem (1)

Kilrath-System (2) Niederlage (1. Version)

Bombenabwurf abgeschossen

Sieg Niederlage
(3 Versionen) (2. Version)

Bodeneinsätze sind nicht zuletzt deshalb schwierig, weil sich der Autopilot in der Regel genau über einem (gut verteidigten) Zielgebiet abschießt. Also erstmal die Flucht ergreifen, in ausreichender Entfernung die Kilrathischen Gleiter beseitigen und dann zum Ziel zurückfliegen.

Angriffswellen der Kilrathias sollte man nicht immer sofort vollständig zerstören. Angenommen, Sie sind selbst angeschlagen und sehen sich einem einzigen verbliebenen Kilrathi gegenüber. Schalten Sie ihn sofort aus, kommt vielleicht direkt danach die nächste Welle. Wenn Sie den Einzelgänger stattdessen leben lassen, bis ihre Schilde wieder maximal und ihre Systeme repariert sind, steigen Ihre Überlebenschancen beträchtlich.

Kämpft man gegen mehrere Jäger gleichzeitig, sollte man brav ein Ziel nach dem anderen abarbeiten. Es hilft aber, ohne Umschalten des Ziels, ob und zu auch die anderen Schiffe zu behacken, damit sich diese nicht auf unseren Jäger einschließen können.

Die Missionen

Wenn man die Teilmissionen nicht mitzählt, muß man zum erfolgreichen Beenden des Spiels 35 Einsätze bestehen. Im folgenden werden nur die schwierigen Missionen näher beschrieben, und auch nur, wenn sie sich vom üblichen »Schieße alle Kilrathias ab« unterscheiden.

4. Mission im Orsini-Sektor

Zwei zivile Transporter sollen zu Nav-Point 3 eskortiert werden. Zuerst nahe an die beiden Schiffe heranfliegen, um den Autopiloten aktivieren zu können. Am zweiten Nav-Point warten zwei Darklets und eine Korvette auf uns. Entweder die Korvette sofort angreifen, oder aber die von ihr abgefeuerten Tarn-Rakete zerstören. Letzere wird periodisch sichtbar und erscheint dann auch als gelber Punkt auf dem Radarschirm. Per Afterburner hin und ob 5000 km Entfernung des Feuer eröffnen.

1. Mission im Locanda-Sektor

Auf dem Nav-Point dieser Mission warten mehr Gegner auf uns: sechs beim ersten, sieben beim zweiten und elf beim dritten. Am vierten bekommt man es mit vier Darklets und dem As Fireclaw zu tun. Unbedingt erst die Darklets abschießen, da Fireclaw ansonsten kaum zu besiegen ist.

2. Mission im Locanda-Sektor

Der Zerstörer schießt Giftgas-Raketen auf den Planeten ab. Deswegen müssen Sie ihn entweder sofort angreifen, oder nach dem Abschluß der ersten paar Jäger per Afterburner hinter den Raketen herfliegen und sie zerstören.

3. Mission im Blackmane-Sektor

Zum ersten Mal setzen die Kilrathis ihren schweren Sorthak-Jäger ein, der ein ernstzunehmender Gegner

ist. Auf die Jäger aufpassen, die sich vom Puls lösen und die zu eskortierenden Transporter angreifen.

3. Mission im Ariel-Sektor

Sie decken die Victory auf ihrem Weg zum Nav-Point 4. Dort sollen Sie sofort mit eingeschalteten Nachbrenner auf die Korvette zufliegen und die Tarn-Rakete abschießen. Danach die Korvette und den Klein-ron (4 Strokhos) beseitigen.

2. Mission im Targo-Sektor

Um die konföderierte Superwaffe Behemoth zu beschützen, müssen mehrere Jump-Points vermint werden. Werfen Sie jeweils beim »Überfliegen« einer Boje die erste Mine ab, drehen Sie um und legen dann die zweite Mine »unter« die Boje. Man kann übrigens die lästigen Vokath-Jäger per Nachbrenner ommen.

1. Mission im Kilrath-Sektor

Aus der Vernichtung Kilrath wird dank eines Verräters erst mal nichts: Dieser Einsatz kann nicht gewonnen werden, die Behemoth wird auf jeden Fall zerstört. Laden Sie trotz der Herausforderung von Prinz Thrakath sofort auf der Victory – rächen können Sie sich später noch! An der Bar sollte man sich nicht vollauen lassen, da man sonst bei der nächsten Mission Probleme mit der Steuerung hat.

1. Mission im Alcar-Sektor

Insgesamt 34 Jäger und vier Korvetten müssen abgefangen werden. Warten Sie an jedem Nav-Point, bis die Schiffe auch wirklich auftauchen – ansonsten erfüllen Sie die Missionsziele nicht.

2. Mission im Alcar-Sektor

Im Asteroidefeld (Nav-Point 2) trifft man auf den neuen Jäger-Typ der Kilrathis, der wie ein Felsbrocken aussieht. Das Wichtigste ist, nicht vor lauter Hektik in einen Asteroide zu knallen. Am Nav-Point 3 schießt man zuerst die Pakthans ab und macht sich dann per Nachbrenner aus dem Staub. Mit den verfallenden Minigruppen wird man nach und nach ohne größere Schwierigkeiten fertig. Direkt nach der Landung haben Sie die Möglichkeit, den Verräter zu verfolgen. Läßt man seinen Rachegehlüsten freien Lauf, gibt es währenddessen einen Angriff auf die Victory, dem Vaquera zum Opfer fällt.

3. Mission im Alcar-Sektor

In ihrer Excalibur haben Sie die Aufgabe, zuerst den Anflug der Transporter und dann die Befreiung von Dr. Severin zu decken. Am ersten Nav-Point nach Eintritt in die Atmosphäre warten 6 Ekoshis (Atmosphärenleiter) und vier Ponzer auf Sie. Fliegen Sie den Ponzern entgegen und schalten Sie auch jene am dritten Nav-Point aus.

2. Mission im Freyo-Sektor

Da einer der Jump-Points im Freyo-System direkt nach Kilrath führt, soll er erobert werden. Nach der Säuberung des Systems in der 1. Mission brought

nur noch der Schild-Generator ausgeschaltet werden, der den Jump-Point schützt. Hierzu nur die »Gäse« auf der Oberfläche Freyos zerstören, die anderen Bodenziele sind unwichtig. Danach muß in der 3. Mission noch das Entkommen der Kilrathis verhindert werden.

Finale – 1. Teil

Rüsten Sie Ihre Excalibur mit 12 Image-Recogniton-Raketen aus und arbeiten sich bis zum Depot vor. An den vier Nav-Points warten zwei, zehn, zwölf und nochmal zwölf Feindschiffe auf Sie, inklusive fünf Großschiffe. Im Anschluß an die Landung auf dem Depot unbedingt das Waffenterminal anklücken, da sonst die Raketen nicht aufgestockt werden können. Nach dem neuerlichen Start bekommt man es mit insgesamt 34 Schiffen zu tun. Sollten Sie noch über Flügelpiloten verfügen, so befähigen Sie diese anzugreifen! Bei einem weiteren Depot nehmen Sie die Planetenbombe auf und erhalten letzte Instruktionen von Paladin.

Finale – 2. Teil

Im einzelnen bekommen Sie es hier mit folgenden Verbänden zu tun: 1 Zerstörer, 4 Pakthans und 4 Strokhos (Nav-Point 1), 1 Zerstörer, 4 Dralthis und 6 Strokhos (Nav-Point 2) sowie 1 Zerstörer und 6 Darklets, inklusive dem Flieger As Stalker (Nav-Point 3). Achtung: Tarnen Sie sich vor Ansprung des vierten Nav-Points per Cloaking Device! Abhängig von Ihrer früheren Entscheidung, den Verräter zu verfolgen, oder nicht, treffen Sie am 4. Nav-Point auf 4 Sorthaks und ein bzw. zwei Kilrathi-Asse. Hängen Sie sich – immer noch getarnt – hinter Prinz Thrakath's Maschine. Dann entornen und aus allen Rahren feuern, bis der Prinz nur noch königliche Katzenstreue ist. Nun eventuell nach das zweite As beseitigen und auf den Planeten fliegen. Getarnt zu Nav-Point 5 aussen (dauert eine Weile) und an der richtigen Stelle die Bombe abwerfen. Herzlichen Glückwunsch, Colonel Blair – ganze Planetenbevölkerungen vernichtet man als Kampfpilot dann doch nicht jeden Tag. (la)

CD-ROM-PROBLEM

Wenn Sie Wing Commander 3 auf einem Mitsumi-Laufwerk FX001D im DMA-Modus betreiben und ständig von Abstürzen heimgesucht werden, hilft wahrscheinlich folgender Tip:

Installieren Sie an Stelle des MTMCDAAE.SYS-Treibers MTMCDAS.SYS (per Install-Diskette Ihres CD-ROM-Laufwerks). Alternativ können Sie in der CONFIG.SYS auch diejenige Zeile herausuchen, die mit »DEVICE« oder »DEVICEHIGH« beginnt und die Zeichenkette »MTMCDAAE.SYS« enthält. Dort ändern Sie dann die Extension »/T:1« (auch andere Zahl als 1 möglich) in »/T:5«. Von nun an läuft Ihr Laufwerk im Software-Polling-Modus, was es etwas langsamer macht.

Armin Perzl aus Bad Birnbach ist der Schrecken aller Kapitäne auf den sieben Weltmeeren. Seine Tips zu »Aces of the Deep« bewahren Sie davor, allzuviel Wasser zu schlucken.

Angriffe auf Kriegsschiffe

Die beste Möglichkeit ist, auf 40 bis 60 Meter zu tauchen und so schnell wie möglich vor die Schiffe zu düsen. Dann auf Seerohrtafele gehen und den größten Pott anvisieren. Ab 2000 Meter verschießen Sie zwei bis drei Torpedos und sinken auf 150 Meter (Typ II) oder auf 240 Meter (Typ VII und IX). Wenn Sie in Küstennähe sind, legen Sie das Boot auf Grund und warten, bis Treffer zu hören sind oder die ersten Wasserbomben fallen. Jetzt ist der Zeitpunkt, auf Schleichfahrt zu gehen und zu verschwinden.



Bootsauswahl

Sie erhalten bei Kriegsbeginn ein Typ II-Boot. Diese sind wendig, aber die Torpedozahl und die Tauchtiefe (maximal 200 Meter) lassen zu wünschen übrig. Mit diesem Boot sollten Sie nur Einzelfahrer und keine Konvois angreifen. Typ VII Boote sind ausgezeichnet, schnell (17 Knoten), wendig und haben 14 Torpedos an Bord. Sie tauchen sehr tief (bis zu 260 Meter) und haben ein Deckgeschütz, das sinnvoll gegen Einzelfahrer und Tanker ist. Mit diesem Typ dürfen Sie bedenkenlos Konvois angreifen und sogar Eskorten davonfahren.

Bleibt noch Typ IX, der zwar nicht so wendig ist, aber 22 Torpedos trägt, sicher bis 250 Meter taucht und raffals Tiefen bis zu 280 Meter erreichen kann.

Auf Patrouille

Am besten kommt man in den Atlantik, indem man zwischen Island und den Färöer Inseln hindurchfährt (auf der Karte: Quadrant AE). Das erübrigt sich, wenn man in Frankreich stationiert ist. Der Ärmelkanal ist nicht zu empfehlen, da Sie dort garantiert minde-

KAPITÄNS-KURS ZU

»ACES OF THE DEEP«

SCHOTTEN DICH!

Nein, es geht nicht um ongetrunke Motrosen aus

Glasgow, sondern um Dymix' U-Boot-Simulation »Aces of the Deep«. Ein abgebrühter Seewolf pockt ous.

stens zweimal angegriffen werden. Kommt eine Sichtungsmeldung, die zwei bis drei Quadranten entfernt ist, geht man auf höchste Fahrt und stellt den Konvoi. Weiter entfernte Sichtigungen sind in der Zwischenzeit meistens verschwunden. Eine typische Konvoiroute beginnt im Quadrant BB und endet bei AM 29. Viele Konvois stechen auch im Quadrant AM 68 in See, also dort öfter vorbeifahren!

Allgemeine Taktik

Es bleibt nicht aus, daß Ihr U-Boot mal eins auf den Deckel bekommt; meistens im Bug- oder Hecktorpedodarm. Sockt das Boot in tiefem Wasser weg, hilft ein Trick: Setzen Sie die Tiefenmarke kurz vor die momentane Tiefe; es wird gemeldet »Tiefe erreicht« und die Tiefenruder stehen waagrecht. Nun setzen Sie die Markierung auf 20 Meter (oder auf 0 Meter), und das Boot kommt kurzzeitig hoch. So hält man es bei nochmaligem Ausfahren wie ein Jo-Jo oben, bis einige Schäden repariert sind. Liegt das Boot auf Grund, warten Sie die Reparaturen ab. Inzwischen haben sich die Eskorten fast immer verzogen.

Schwieriger wird es, wenn man im Schlamm steckt und nicht auf Felsen liegt. Hier drei Möglichkeiten zum Loskommen: 1. Geben Sie zunächst nur den Befehl zum Auftauchen, was meistens ausreicht. 2. Befehlen Sie, alle Tanks auszublasen. 3. Man stellt den Zeiger des Tiefenmessers auf 30 Meter. Das Boot bewegt sich und es kracht; wiederholen Sie dies so oft, bis ein Meter Wasser unter dem Kiel ist. Dann fährt man weiter oder taucht auf.

Im Kampf

Prinzipiell gilt: Oft und frühzeitig abspeichern! Hat man etwas gesichert, sofort Meldung machen und auf Tauchstation gehen, oder (wenn im Menü begrenzte Batterie eingestellt ist) in einigerem Abstand hinterherfahren und warten bis es Nacht ist. Dann sucht man einen Zerstörer und fährt direkt auf ihn zu (natürlich unter Wasser) und schießt aus 800 bis 1000 Meter Entfernung. Meistens sehen die Eskorten den Torpedo nicht; so entfallen wir uns der ca. vier bis fünf Eskorten des Konvois und verschießen alle Torpedos, die im Boot gelagert sind.

Jetzt auftauchen, Torpedos laden und inzwischen mit der Bordkanone feuern. Senden Sie rund alle Stunde einen Funkspruch (Status, Sichtung, Erfolg) und bleiben solange wie möglich dran, um andere U-Boote anzulocken. Hat man keine Waffen mehr, fährt man zurück, sobald ein anderes U-Boot gekommen ist.

Gegner und Ziele

Schuluppen und Korvetten hängen Sie mit einem Typ VII oder IX über Wasser ab (bis Mitte 1942). Zerstörer werden am besten unter Wasser mit einem Torpedo vernichtet. Dies geht nur, wenn die Eskorten nicht überhand nehmen. Später im Krieg bekommen diese Mehrfach-Wasserbombenwerfer und ASDIC. Am Anfang genügt es, auf 200 Meter zu gehen, da sie dann nie treffen. Später setzt man Baldis ein, wenn man geortet wird; sie verwirren den Gegner stark, während man sich davonmacht. Anders sieht die Sache mit Eskortträgern aus. Man muß sie schnell versenken, da gegen Flugzeuge kein Kraut gewachsen ist, auch die verbesserte Flak zum Schluß hilft fast nichts.

Ab sieben Eskorten sollten Sie sich einen Angriff gut überlegen und warten, bis ein Rudel U-Boote beisammen ist. Als Ziele bevorzugen wir im Konvoi nur Schiffe über 3000 Tonnen, sonst kommen nie genug Schiffe für einen Orden zusammen. Truppentransporter sind schnell (30 Knoten), so daß man sie nur im Geleite vernichten kann, da einzelne davonfahren. Tanker explodieren rasch bei Beschuß durch die Bordkanone.

Am Anfang lassen sich einzelne Sunderland oder Catalina Flugboote noch mit der Flak vernichten. Spätestens ab 1942 sollte man aber sofort verschwinden, auch wenn man über ein Boot verfügt, das eine verbesserte Flak trägt (VIIC/41, IXC-40). Ein Beispiel: Eine Catalina braucht 40 bis 45 Sekunden für den letzten Angriff zur Vernichtung des Bootes. Die kürzeste Zeit, die ein VIIC braucht, um zu tauchen, beträgt 30 bis 35 Sekunden (auf hoher Realitätsstufe). Die Zeitspanne zum Reagieren ist deshalb nur etwa 10 bis 15 Sekunden lang. (fs)



Treffert! Mit unseren Tips sind Sie schnell ein Unterwasser-As.

Händler!

Games Unlimited

Inhaber: Christian Mann
Händlerpreisliste gegen Gewerbenachweis

Wir verkaufen jedoch auch an Endverbraucher.
Ladenlokal und Versand:

Inselstraße 9 / Ecke Große Langgasse
55116 Mainz

Telefon: 0 61 31/23 80 85 Fax: 0 61 31/23 80 62
23 80 67

Schon gehört...

Datalux

**Das absolute
Klangerlebnis**

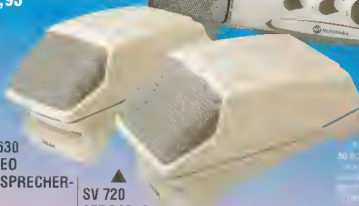


▲ **SBC 610**
STEREO
LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetschall abgestimmt
2 x 10 Watt 50 - 15000 Hz
9 Volt Steckernetzteil
Bass-/Höhenregler
Betriebskontrollschalter
79,95*

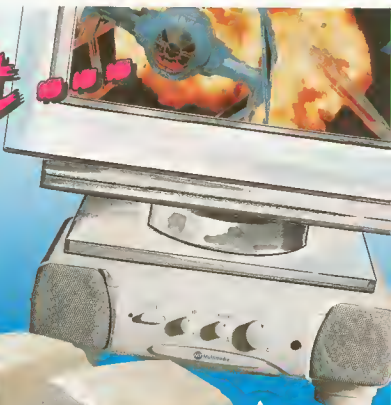
▼ **SBC 600**
STEREO LAUTSPRECHER-SATZ
Magnetschall abgestimmt 2 x 5 Watt
Frequenzbereich 60 - 14000 Hz
Bass-Booster System
Betriebskontrollschalter
6 Volt Gleichstrom
49,95*



◀ **SBC 630**
STEREO
LAUTSPRECHER-SATZ
2 x 35 Watt 2-Wege
System
Frequenzbereich
50 - 20000 Hz
Lautstärke-/
Balance-/
Bass-/Höhenregler
Kopfhörerleuchte
179,-*



▲ **SV 720**
AEROSPACE
Integrierter
2 x 15 Watt Verstärker,
Bassbooster, Kabelfernbedienung,
Betrieb über 9 V DC Netzteil
oder Batterien möglich
Frequenzbereich von
100 Hz - 15000 Hz
Der Klang, der Ihre
Ohren verzaubert
79,95*



▲ **SBC 650 STEREO**
**SUBWOOFER-
SYSTEM**
18 Watt
edisch abgestimmt,
80 Watt Subwoofer-System
Frequenzbereich 40 - 20000 Hz
Betrieb über 9 V DC Netzteil
oder Batterien möglich
Frequenzbereich von
100 Hz - 15000 Hz
Der Klang, der Ihre
Ohren verzaubert
199,-*

Jöllennebeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 5 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

Inserentenverzeichnis

| | |
|-------------------------|------------------|
| ACE Christian Roos | 89 |
| Althoff Computerspiel | 103 |
| ArcoSYS | 89 |
| Arctic Soft | 65 |
| Astat Media | 57 |
| Bachler Computer | 99 |
| Bit Brothers | 123 |
| Bomico | 152 |
| Call and Play | 41 |
| CHS P. Marquart | 123 |
| College Verlag | 103 |
| COREL Corporation | 19 |
| CPS Heidak | 73 |
| Creative Labs | 2/3 |
| Cross Computers | 37 |
| Cybersoft-Versand | 133 |
| Oatflash | 29 |
| Diamond Multimedia | 23 |
| DMV Verlag | Beihefter |
| OMV Vertrieb | 4, 135, 137, 141 |
| Elite Systems Ltd | 17 |
| EMP Handelsgesellschaft | 85 |
| Family Soft | 67 |
| Funware | 111 |
| GALAXY | 105 |
| Game Express | 117 |
| Game It! | 111 |
| GAMEPORT | 89 |
| GAMES | 127 |
| Groß Elektronik | 99 |
| Highway to Hell | 63 |
| Hint Shop | 123 |
| Interplay | 44/45 |
| Intuit Deutschland | 25 |
| JE COMPUTER | 31 |
| JES Software | 115 |
| Jöllenebeck | 127 |
| Joysoft | 33 |
| Karo Soft | 101 |
| Krippner & Lanwernan | 123 |
| KröGer | 103 |
| Media Point Vertrieb | 11 |
| Media pro | 71 |
| Micro Fun | 51 |
| Multi Media Soft | 61 |
| Mystic | 117 |
| OKAY Soft | 123 |
| On-Line Service | 83 |
| ORCHIO Technology | 151 |
| PSYGNOSIS | 61 |
| ROMS N LASER | 111 |
| Roskoden | 105 |
| Rotstift | 81 |
| Schubert | 123 |
| Software Corner | 55 |
| SPEA Software | 13 |
| Telemedia | 95 |
| Terratec Profi Media | 27 |
| Topshare | 105 |
| Topware | |
| Traumfabrik | 35 |
| Versand 99 | 49 |
| Weco Soft & Hardware | 129 |
| Wial Versand Service | 59 |

Gesamtheilagen: OMV Verlag
 Teilbeilagen: 1 & 1 O'rekt;
 Starcom

KOMPLETTLÖSUNG

»CREATURE SHOCK«

AUSGESCHOCKT

Mit unserer Lösung bereiten Ihnen die Aliens von »Creature Shock« keine schloßlosen Nächte mehr.

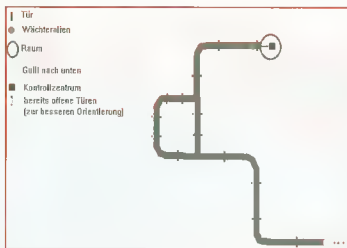
Kaum ist unser Leser Tobias Köler aus Achim den bösen Aliens aus »Creature Shock« entronnen, schickt er uns auch schon die Lösung. Zusammen mit den Karten von Torsten Seidel aus Bernsgrün sollten Sie keine Probleme mehr haben, Virgins Render-Orgie zu überstehen.

Mission 1

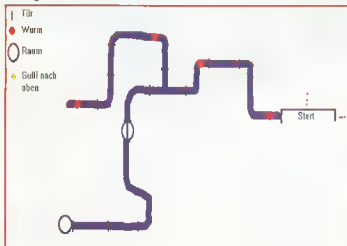
Sie fliegen durch diese Mission am besten mit Dauerfeuer, denn es läßt sich bis auf die Asteroiden alles abschießen, was sich bewegt. Beim Endgegner sollte man sich nicht mit ihm auf gleicher Höhe halten und schießen, was das Zeug hält.

Mission 2

Allgemeiner Hinweis: Die Fledermäuse und die Erdkriecher muß man beide dreimal am Kopf treffen, ansonsten rechtzeitig den Schild aktivieren!



Obergeschoss Level 4



Untergeschoss Level 4



Zuerst schießen Sie den Wächtern in die Brust und halten sie möglichst auf Abstand. Nach dem Kampf stehen Sie vor drei verschiedenen Eingängen. Wir wählen den rechten und begegnen wieder einem Wächter, der sich aber mit einem gezielten Schuß in die Brust ausschalten läßt.

Hinter der Tür findet man auf der linken Seite einen Kasten, in dem sich Energie für die Waffe befindet. An der nächsten Kreuzung gehen Sie rechts herum, dann geradeaus, und an der nächsten wieder rechts. Mit einer Kombination zwischen abwehren und auf den grünen Punkt am Bauch der angreifenden Spinne schießen, ist die Gefahr schnell bezwungen. An der folgenden Kreuzung geht es wieder rechts. Hinter der kommenden Tür warten schon die nächsten Monster. Zuerst erlegen wir die Spinnen und danach die Fliegen mit einem Schuß in den Kopf.

Vor Ihnen befindet sich ein Schlauch, den Sie hinunterschlutschen (vorsicht: linksrum!) und der nach der nächsten Tür zu einer Kreuzung über einem Abgrund führt. Wir marschieren rechts herum und kämpfen gegen die Raupe. Wenn sie uns ihr Hinterteil entgegenstreckt und schießt, aktivieren wir das Schild

und werfen die erste Bombe. Jetzt liegt sie am Boden und Sie wiederholen den Vorgang mit der zweiten Bombe. Gehen Sie durch die Tür an der Kreuzung rechts und es erscheint wieder eine Raupe. Man dreht sich schnell um und erledigt sie mit ein paar Schüssen ins Schwanzende. An der nächsten Kreuzung geht man rechts und durch die Tür. Es erscheint eine Frau, die sich aber in den Endgegner verwandelt, dessen Schwachstellen die Augen sind. Zuerst werfen Sie die letzte Bombe und schießen dann auf die Augen. Am besten aktiviert man das Schutzschild, wenn er sein Maul öffnet oder zu einem Schlag ausholt.

Mission 3

In dieser Mission hat man den

VERFLUXT UND ZUGENÄHT

Angeichts einiger unföhrer Stellen und Ungeheimheiten werden »Noctropolis«-Spieler diese Adventure-Lösung gut gebrauchten können. Wir helfen auf dem Weg zu Fiesling Flux weiter.

Noctropolis wäre ja ein gutes CD-Adventure, wenn nicht... – tja, und dann folgt eine längere Aufzählung. Unser Test in Ausgabe 1/95 war voller Stoßseufzer, die sich drückend auf die Wertung auswirkten. Mit zwei Design-Unsitten bleibt man nämlich leicht hängen. Punkt 1 ist der Hang der Grafiker, die SVGA-Auflösung zum möglichst guten Verstecken von Gegenständen zu nutzen. Spielen Sie Noctropolis grundsätzlich nur mit aufgedrehter Monitorhelligkeit und achten Sie auch auf zweieinhalb Pixel große Details.

Ärgernis Nummer 2 ist das Sackgassen-Syndrom. Es gibt mehrere Dialoge im Spiel, bei denen man in eine Falle geraten kann. Das Programm ist dann nicht mehr lösbar, ohne daß der Spieler explizit darauf hingewiesen wird. Bevor Sie eine Person ansprechen, deshalb unbedingt den Spielstand speichern und nicht so schnell überschreiben.

Mir ist es beim Durchspielen wiederholt passiert, daß ich erst später eine Sackgassen-Situation erkannte, die Stelle vor dem schiefgelaufenen Dialog wieder wählte und dann (meist durch Ausprobieren) den richtigen Antworten-Weg fand.

Außerdem kann es Darksheer schier dunkel vor den Augen werden, wenn er genau weiß, daß er einen bestimmten Ort besuchen muß – aber die verdammte Lokalität hält es nicht für nötig, auf der Karte zu erscheinen. Befragen Sie deshalb jede Person zu allen Themen/Icons, die sich anklicken lassen. Die ärgsten Konstruktionen (»Wie finde ich die Oper«, etc.) sind in der nachfolgenden Lösung beschrieben.

Nachdem wir uns diese allgemeinen Tipps verinnerlicht haben, schlagen wir jetzt das Superhelden-Tagebuch von Darksheer auf. Diese Geschichte beginnt noch in unserer Welt: Es war einmal ein abgebrannter Buchhändler namens Peter...

Der Weg nach Noctropolis

Es war ein weiterer trostloser Tag im Antiquariat.



Mit oder ohne Ketten? Die erste Bösewichtin Succubus erweist sich als vallendete Gastgeberin.

Schweren Schrittes marschierte ich in mein Büro, wo ein Comic-Band der »Darksheer«-Serie ein wenig Erheiterung versprach. Auch nach der Lektüre konnte ich mich nicht von diesem Kleinod trennen; im Gegensatz zu den herumliegenden Rechnungen steckte ich es ins Inventar. Außerdem nahm ich den Brief von Cygnus Publishing mit.

Nonu, Dingdong an der Haustür? Nach einem Schwatz mit dem merkwürdigen kleinen Mädchen öffnete ich das Päckchen von Cygnus – siehe da, ein weiterer Darksheer-Comic. War die Serie nicht eingestellt worden? Ich blätterte durch den Band und benutzte anschließend die silberne Münze – und fand mich in einer anderen Welt wieder.

In der bizarren Umgebung der unbekannten Großstadt steuerte ich zunächst den freundlichen Zeitungverkäufer an. Allgemeine Informationen plauderte er kostenlos aus, doch eines seiner kästlichen Druckwerke rückte er erst im Tausch gegen meinen Comic heraus.

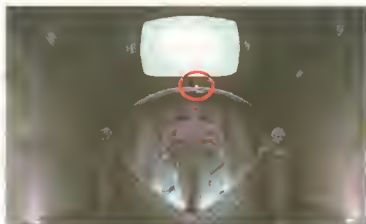
Gargoyle flammbiert

Mein Weg führte mich zur Kathedrale, doch der Zugang zum gütigen Pater wurde durch ein Gargoyle-Monster verwehrt. Erstmals hieß es

Augen auf bzw. Helligkeit rauf, dann nur mit Adlerblick erkennt man die Gegenstände zur Lösung des Puzzles. Ich nahm den Draht und das lose Teil vom Zaun, dann öffnete ich das Panel im Lampenposten. Draht und Zaunstück wurden benutzt; schon war die Gargoyle-Röstanlage fertig.

Im Inneren der Kathedrale war weit und breit nichts von Pater Desmond zu sehen. Der schüchterne Schlingel steckte in der Beicht-Box zur linken. Nachdem ich sie betreten und vor mich hingeplappert hatte, touchte ich sichtlich mißtrauischer Desmond auf. Die Wege der Dialogmenüs waren verschlungen, doch am Ende hatte ich den Pater überzeugt, daß ich nicht zu seinen Gegnern gehörte.

Zum Schluß des fruchtbaren Gesprächs erhielt ich einen Kieferknochen – welche reizende Gabel! Ich nahm sie gleich mit in die »Hall of Records«, die via Main



Der Pfeil deutet auf den kaum erkennbaren Kopf des Mannes, den Sie nach Knochen-Gebrauch in der »Hall of Records« ansprechen dürfen

Street erreichbar war. Um Auskunft zu erhalten, mußte erst der Knochen »benutzt« werden, woraufhin ich den Angestellten vor allem über das Mausoleum befragen konnte. Später durfte ich jederzeit zurückkommen und weitere Fragen stellen, aber dazu mußte dann das winzige Köpfchen (unter dem weißen Monitor) angeregt werden. Erst nach mehreren Besuchen bei meinem Augenarzt machte mir dieses Detail auffallen.

Ein zwischenzeitlicher Besuch bei Siletto's Apartment säte Kummer in meinem Herzen. Die schöne Heroin war dem Alkohol verfallen und machte einen höchst unkooperativen Eindruck. Schwermütig tratete ich zum Mausoleum weiter, wo sich das Gatter problemlos öffnen ließ. Das kleine Türchen rechts mit »Goto« angeklickt und schon befand ich mich im Inneren des Gebäudes.

Im Inneren des Mausoleums

Zunächst sah ich mir das Schild an dem Sarg an und bewege dann schauernd die vorere Leiche auf dem linken Tisch. Daraufhin war der Schlüssel sichtbar, mit dem sich wiederum der Sarg öffnen ließ. Dieser entpuppte sich als Durchgangstation ins Innere des Mausoleums, wo ich gegen die offensive Begrüßung von Succubus machilus war.

Nachdem ich mich von dem feigen Angriff erholt hatte, bewege ich die Statue, sammelte den Seitenfenster auf und ging zum Untergrund-Reich von Succubus. Dort bewege ich das kuschelige Kissen, las ohne Skrupel im Tagebuch und sammelte das Büchlein zusammen mit dem Speer auf. Letzteren benutzte ich, um aus der Grötte zu entkommen.

Nun aber flugs zurück zur Kathedrale, um Desmond im Kampf gegen Succubus beizustehen. Nachdem ich von der Bombe erfahren hatte, bewege ich das Kissen vor dem Altar zur Seite – sieh an, wer tickt dann das? Zwecks Entschärfung wurde der Detonator eingesammelt; auch der unscheinbare kleine Glasbehälter bereicherte bald mein Inventar. Den Behälter benutzte ich, um ihn ordentlich mit Weihwasser vollzutanken.

Inzwischen überschlagen sich die Ereignisse: Siletto hatte sich doch nach aufgerafft, Desmond zu helfen – braves Mädchen. Eine Weile ließ ich sie alleine mit Succubus rumraufen, doch auf ihren Hilfeschrei hin benutze ich mein Weihwasser-Fläschchen. Welch schauriges Ende für diesen Dämon – doch angesichts ihrer luftigen Kleidung hätte sich Succubus wohl ohnehin den Tod gegolte...

Nach diesen aufregenden Minuten besuchte ich das Shadowlair, um im Pool meine Wunden zu heilen. Dann war es an der Zeit, daß ich mit Siletto ein wenig über unsere Beziehung diskutierte. Um sie davon zu

überzeugen, daß sich wahres Darksheer-Potential hinter meiner unscheinbaren Fassade verborg, beantwortete ich ihre liebevollen Attacken jeweils mit einer Komploktion. Das neckische Treiben ging solange, bis ich sie per »incompotable« überwältigte und mit einem Superhelden-Kuß letzte Zweifel an meiner Kompetenz beseitigte. Ach, liebe dich doch nur! jedes Herz so einfach brechen! Erst nach dieser merkwürdigen Hiebe/Liebe-Behandlung antwortete Siletto auf meine Fragen und wählte mich ab sofort bei meinem Abenteuer begleiten.

Nach erfolgreicher Wiederherstellung der Betriebs-harmonie öffnete ich die Luke rechts vom Brunnen sowie das Versteck in der Säule rechts. Den beiden Öffnungen entnahm ich ein schneidendes Karnevalskostüm sowie einen Band mit der Geschichte von Darksheer.

Von der Klimaanlage zur Baustelle

Unter nächster Besuch führte uns zur Residenz der Witwe Bormick, die erst durch wiederholte Befragung ein paar Informationsbrocken von sich gab. Weiter zur Sunspire-Baustelle. Das Gespräch mit dem müffigen Wachposten brachte uns lediglich einen neuen Namen ein: Sam Jenkins. Mit dieser Information in petto betrat ich (mit der guten Siletto) das Cygnus-Firmengebäude.

Der Name Sam Jenkins half im Gespräch mit der lieblichen Wanda ein wenig weiter. Ich sammelte die Paßkarte auf, doch vor weiterer Hilfe begehrte die Herrin des Vorzimmers etwas Abkühlung. Als echter Gentleman bot ich meine Hilfe an, worauf Wanda die Tür rechts öffnete. Der Klimaanlagen-Saboteur Leon reagierte nicht auf meine gut gemeinten Bemerkungen; also sprach ich Siletto an. Die löste das Problem Leon im Alleingang, so daß der gute alte Darksheer nur noch den roten Schalter bewegen mußte.

Zurück zur abgekühlten Wanda, die nun eine Audienz im Büro links bei Sam Jenkins gewährte. Den guten Mann fragte ich nach allen Themen gründlich aus und vergaß nicht, am Ende den Wackler mitgehen zu lassen. Nun ging's zurück zur Sunspire-Baustelle. Nach einem weiteren fruchtlosen Gespräch mit dem Wächter sah ich mir den Lastwagen genau an. Dann bot ich Siletto, den Aufseher ein wenig abzulenken. Dessen geweitete Pupillen ignorierten prompt, daß ich mich auf die Baustelle schlich und dort den Lift bestieg. Der Ziegelstein-Haufen wurde mit »move« obgeräumt; das gleiche Kammando bediente auch den Motor am Lift. Zwei Gegenstände nahm ich von diesem Schauplatz mit: den Glasschneider und die Glasscherbe.

Nach Untersuchung des Eimers hatte ich alles beisammen, sammelte meine Siletto wieder ein und

machte mich auf den Weg zum abgebrannten Bürogebäude von Incarnate. Der Wächter gab uns den Tip, daß ein Angestellter in der Kneipe Neon Noose anzutreffen war. Wir folgten der rosa Leuchtschrift-reklame und trafen so Jim Droke, der seinen Kummer im Alkohol ertränkte. Nachdem ich ihn der üblichen Befragung unterzogen hatte, ging es zurück zum Cygnus-Gebäude. Ganz ohne Wanda konnten wir in den Lift spazieren und durch Benutzung der Paßkarte in den 99. Stock sausen. Dort wartete eine verstümmte Ms Shota, der in zähen Dialogen einige weitere Informationsbröckchen entlockt wurden.



Es ist nicht leicht, grün zu sein: Greenthumb wohnt sich im Recht.

Offensichtlich braute sich im Greenhouse etwas zusammen – doch wo ist der verdammte Laden zu finden? Der Zeitungsverkäufer auf der Main Street half durch einen Schwatz weiter. Vor dem Betreten des Greenhouse nahm ich den Laster näher unter die Lupe und sammelte Samen und ein verlockendes Fläschchen ein, dessen Inhalt rosantes Pflanzenwachstum versprach. Dann benutzten wir den Glasschneider, um in das Gebäude einzudringen.

Dort gab es eine herliche, wenn auch etwas übertrieben innige Begrüßung durch den Superschurken Greenthumb. Freundschaftsweise murmelte er etwas von einem Opernbesuch, bevor er ein frohes Sterben wünschte. Doch auch in den Fängen eines Killer-Weilchens gibt Darksheer nicht auf: Ich benutze meine Liquidark-Gronate, schleppte die verletzte Siletto mit und verließ den Raum. Bevor ich mich zu einem lebenden Liquidark-Bad ins Shadowlair begab, sammelte ich vor dem Greenhouse das Poster auf, welches vom Wind herbeigeweht wurde.

Eine Nacht in der Oper

Um den Standort der Oper zu erfahren, ging ich in die Hall of Records. Nach Antikicken des winzig kleinen Kopf-Schalters gab der Angestellte erneut Auskunft. Der Plausch mit der herben Schönheit vor der Oper brachte keine erbaulichen Erkenntnisse, also betratren wir den Musentempel. Nach allerlei Schabernack wurde ich von der dort logierenden Bösewichtin Tophat erprobt: Ich müsse ihr eine Linse aus dem Observatorium stehlen, sonst sei es um das Leben von Siletto geschehen. Nicht länger über die Logik solcher Aktionen murrend begab ich mich zum Obser-



Nur in der »Hall of Records« erfahren Sie den Standort der Oper

vatarium, wo ich mein trautes Glyph benutze, um unsichtbar zu werden. Das nächste Hindernis war eine handfeste Wand, doch sie hielt dem Turbo-spiß-Mittelchen nicht lange stand.

Auf diese Weise heil im Inneren angekommen, mußte ich stets ein waches Auge auf die Scheinwerferkegel haben. Es gab eine Reihe mit »Gitar« begehbarer Flecken, doch mußte ich meine Schritte so planen, daß ich auf dem Weg nicht eine Scheinwerferbahn kreuzte. An einem Punkt angekommen konnte man beliebig lange verschlafen; in diese düsteren Ecken reichte das Licht nicht. Solche lästigen Kleinigkeiten beachtend sammelte ich Schraubenzieher und Öl auf, um dann durch den Einsoß beider Gegenstände die Linse zu entfernen. Bei der Gelegenheit erregte das Logbuch meine Aufmerksamkeit, das sich später nach als nützlich erweisen sollte.

Mit der Baute im Baute ging's zurück zur Oper, wo die undankbare Taphat mich gefangen nahm. In mißlicher Lage sprach ich den raumpflegenden Mann an, der mich alsdann befreite. Nun war wieder ein bißchen Einsammeln angesagt: Ziegelstein und Wurfmesser am Bord und schon ging's auf die Plattform. Auf den Umrissen dieser Falltür stehend benutzte ich einen Ziegelstein. Der kühne Wurf sorgte dafür, daß ich abwärts polterte. Im Umkleieraum wurden Make-up und Juwelen entwendet; die Tür ließ sich ohne Mühen öffnen.

Im nächsten Raum durfte ich mal wieder einen Schraubenzieher einsammeln; das unscheinbare Werkzeug lag klein und grau auf einem Rohr. Mit ihm hebete ich die Tür aus den Angeln, lockerte das Wasserventil und ergriff den Schlauch, woraufhin die Mauer von der nassen Kraft umgepustet wurde. Der Weg führte mich nach Subterranea, einen unwirtlichen Ort mit zwielichtigen Bewohnern.

Statt zu Hause brav an ihren PCs zu sitzen, lungerten Halbwüchsige in der Gosse herum. Eine Spende von Messern und Juwelen konnte die Buben brav und friedlich stimmen.

Fleisch ist ein Stück Lebenskraft

Ich wußte nun, daß der Metzgerladen einen Besuch wert sein konnte. Nach Befragen des Zeitungshändlers auf der Main Street erschien das Frischfleisch-Mekka prompt auf meiner Stadtkarte. Im fliegenverhangenen Etablissement angekommen, nahm ich die Wurst und sprach mit dem Metzger. Er freute sich über meine Zeitung und gewährte Einlaß in den Nebenraum. Dieser entpuppte sich als Kühlkammer, wo emsiges Herumbewegen der Fleischstücke eine weitere Tür zum Vorschein brachte. Ich nahm nach den Haken mit und ging durch die Passage, woraufhin ich Zeuge eines schrecklichen Experiments wurde – Stiletto, halt' aus!

Auch ein Darksheer findet sich mitunter gefesselt und geknebelt auf einem Bett wieder, während der Onkel Doktor draußen die Knochensäge schärft. Doch ich gab nicht auf: Erst die Säureflasche, dann das linke Tablett bewegend, setzte ich Stiletos Matratzenroller in Bewegung. Ich nahm die Flasche und öffnete die Tür. Um den netten Chefarzt kümmerte sich Stiletto. Unser Fluchtweg führte durch eine Reihe bizarrer

Puzzleräume. In der weihnachtlichen Gratte kannte ich – der Flasche sei Dank – etwas Säure schürfen. Im nächsten Raum ging ich in den Bereich hinter dem gigantischen Propeller, nahm das Zahnrad und benutzte die Glasscherbe. Daraufhin ließ sich auch das Seil einstecken, mit dem es zurück auf die andere Seite des Propellers ging. Das Seil wurde flugs benutzt und schon waren wir einen Raum weiter, wo ich dann die Säure verwendete.

Bevor ich das klapprige Gerüst betrat, ging ich lieber durch die erste Tür. Hier fand ich ein feines Metallstück, das ich dann benutzte, um das Gerüst zu befestigen. Am anderen Ende entdeckten wir einen Raum, in dem sich ein Netz milnehmen und das Zahnrad prima einsetzen ließ. Zurück in das Zimmer, wo das Metallstück lag: Dank der Abpump-Aktion konnten wir jetzt entkommen. Doch am Ende des Tages waren noch ein Monster und eine Puzzle-Tür zu bewältigen. Das Ungemüt mit dem Hauptproblem war rasch durch mein Make-up Kit zufrieden gestellt. Die Puzzeltür erforderte etwas Hin- und Hergeklücke; um sie zu öffnen, mußten die Farbsteine in die jeweiligen Reihen sortiert werden. Schnell heim ins Shadowlair, um ein Heilbad zu nehmen. Komisch, Stiletto hatte sich irgendwie verändert... neue Frisur?

Gefangen im Alptraum

Meine Güte, wo war ich jetzt wieder gelandet? Dieser Vergnügungspark hatte auch schon bessere Zeiten gesehen. Ich nahm den Farbeimer und ging rechts durch den Eingang, wo ich mich zum Mund des Clowns vorstelte – igit! Mitten im Gebiß entdeckte ich eine Art Metall-Zahnstocher, mit dem ich die Tür links vom Anfangsbild öffnen konnte.

Jetzt wurde es ein wenig verwirrend: Vom reich gedeckten Tisch ein Streichholz gemapst, dann die Lampe aus dem Raum mit dem Dämonen geholt. Im Nexus-Raum bewegte ich die zusammengeworfene Lein-



Dieser »Vergnügungspark« steckt voller Alptraum-Puzzles

wand, die sich in einfaltiger Pracht als begehrte Tur entpuppte. So kam ich in den Dornenwald, wo ich das Streichholz mit der Lampe benutzte, um das Spinnennetz niederzubrechen. Als Baule nahm ich ein Stück klebriges Netz sowie das Sack mit Spinneneiern mit. Die Eier benutzte ich, um den roten Dämonen zu beseitigen, was mir den Diamanten einbrachte. Damit ging's zurück zum Eßisch, wo der Diamant ein Türchen ins Glas ritzte. Jetzt ließ sich der Pfefferstreuer bewegen und als Folge ein wenig Pfeffer mitnehmen. Damit zurück in den »Mund-Raum«, wo einst der »Zahnstocher« lag. Beherrzter Einsatz des Pfeffers bewirkte einen kernigen Nieser und brachte mir einen Pinsel ein – nicht nach Logik fragen, mitnehmen! Das Maler-Sel war komplett: Durch Pinsel Benutzung malte ich im Nexus Raum eine Ausgangstür und gelangte zu einem bizarren Turm. Mit dem klebrigen Spinnennetz hängelte ich mich nach oben, wo eine unterfretliche Sequenz mit viel freiem Fall, doch dann hatte dieser Alptraum ein Ende. Im heimischen Schwaradwair wurde ich mit einigen unglaublichen Tatsachen konfrontiert – der Spuk mußte ein Ende haben!

Whispermans Heiskeller

Bei einem weiteren Besuch erzählte mir Ms Shota von ihrem Vater, dem unheimlichen Whisperman. Um sein

unterirdisches Reich zu betreten, wählte ich den Umweg über den Heizkeller. In der Straße vor dem Cygnus-Gebäude brach ich ein Stück von dem Zaun ab, der die Straßenlaterne umringte. Damit ließ sich der Gully hochheben und der Weg nach unten war frei. Ich öffnete den Ofen und warf mehrmals Teile eines verrosteten Stuhls hinein, die rechts in dem Schranthofen lagen. Sobald der Kessel genug Dampf drauf hatte, öffnete sich der Durchgang und ich tauchte nach unten. Whisperman flüsterte mir einige bemerkenswerte Informationen zu. Nachdem wir gemütlich geplaudert hatten, ging ich wieder ins Cygnus-Gebäude und betrat den Lift. Dank des Logbuchs konnte ich jetzt zur Spitze des Gebäudes fahren, bei Bewegung des Panels wurde automatisch der entsprechende Code eingegeben. Hoch draben benutzte ich den Haken, um zum Spsire-Turm zu gelangen. Hier ging's munter treppauf. Klebeband und Seil wur-

de a woman, you've a lot to learn a priorities. Physical pleasures pale against the lure of ultimate power.



Das Finale: Flux ist über körperliche Gelüste erhoben und auch sonst ein wenig durchgeknallt...

den miteinander verknubbel; schließlich wanderte ein Besen ins Inventar. Beim Schöferhunden benutzte ich Besen, Wurst und Haken, um letztendlich die Liquidität-Kammer zu erreichen. Hier verriet der fiese Flux seine wahre Identität und die Gründe seines schändlichen Treibens. Durch den Einsatz der Goldmünze, die nicht umsonst bis zum Schluß mitgeschleppt wurde, beendete ich seine Untaten. Nach ein wenig Happy-End-Gegurre mit Silletto und dann ab in die Kiste. Darksphere trat die Puzzlesackgassen, gut versteckten Objekten und reichte souverän die Welt. (hl)

tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

IBM/PC-Zubehör

NEU: NEU! NEU! NEU! IN GEMEINSAMEN BESTELLEN! IBM = 0 89.

Versand für: STEPPED, FA. GAMEBOOSTERS, Gostelstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11

Versand für: STEPPED, FA. GAMEBOOSTERS, Gostelstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/84 84 11

• 24-Stunden-Service: 24 Stunden

• 24-Stunden-Service: 24 Stunden

• 24-Stunden-Service: 24 Stunden

• 24-Stunden-Service: 24 Stunden

Ab 200,- € (200,- €) - Versandkostenfrei. Versandkosten per UPS auf

Ab 200,- € (200,- €) - Versandkostenfrei. Versandkosten per UPS auf

Ab 200,- € (200,- €) - Versandkostenfrei. Versandkosten per UPS auf

Ab 200,- € (200,- €) - Versandkostenfrei. Versandkosten per UPS auf

tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 319

Frisch aus dem Untergrund kam unser Leser Frederick Magara aus Dormagen ans Tageslicht gekrabbelt, um die Lösung der ersten »Höhlenwelt-Saga«: Der leuchtende Kristall« zu präsentieren.

Cals Raumschiff

In Cals Raumschiff schnappt sich Eric McDougal den Masterkey auf den Konsolen, öffnet damit den Schrank und nimmt die Sauerstoffpatrone. Diese benutzt er mit der Maske, schließt den Schrank und steckt den Schlüssel in das Sicherheitsschloß. Nun drückt unser Held mit dem Spitznamen »Speedy« auf den grünen Schalter und geht zu den zwei Knöpfen an der Tür. Dort benutzt er die Maske und drückt zuerst den gelben und dann den roten Knopf.

Eric verläßt das Schiff und begibt sich in den Laderaum, wo er den Hebel bewegt und den Kasten hinten in der Ecke einsackt. Dann steckt er diesen in das Aggregat, drückt den roten Knopf, nimmt die Batterie heraus, dann den Klotz, der vorm Rad liegt und bedient den Knopf im Auto. Anschließend steckt Eric die Batterie in den Maschinenschacht, schließt die Luke und gibt dem Auto einen Stoß. Wir verlassen den Laderaum und nehmen im Cockpit den Schlüssel, mit dem Eric draußen das Mondauto startet.

Die Tunnel

Unser Held betritt den Tunnel, nimmt das Buch samt Landkarte und verläßt das Tunnelsystem mit Hilfe unserer Karte und den Buchstabenmarkierungen: A-X-Y-Z-Y-X-A-B-C-O-E-K-G-H-E-I-J-R-S-R-J-N-O-P-Q. Wir schließen die Eingangstür, drehen das Rad und öffnen den Ausgang.

Nord-Ost Berge

McDougal reißt das Felsstiechen aus und geht ins Wachhaus. Hier redet er mit der Wache, die er besser nicht reizen sollte. Wir steigen auf den eben gelandeten Drachen, doch wenn Eric auf dem Drachen zum dritten mal etwas tun will, spricht ihn Pilot Balkopp an, der den Ziehlart und das Beförderungsgeld will. Da wir zur Zeit Pleite sind, werden wir prompt eingebunkert. Im Laderaum spricht Eric mit Hellami und kündigt seinen Ausbruch in Waghingen an.

Waghingen

Held »Speedy« kann Husbanul erzählen was er will – der wird uns immer einlocken. Im Knast lösen wir die Pritsche durch auf- und abbewegen in ihre Bestandteile auf und schnappen uns die Latte. Bei dem Versuch, die rechte Wand fachmännisch abzuklopfen, kommt eine Wache in die Zelle und wirft uns das »Essen« vor die Füße. Hungrig wie er ist, schnappt sich McDougal das Zeug und wirft es zur Zubereitung an die rechte Wand. Wir nehmen den

KOMPLETTLÖSUNG

»HÖHLENWELT-SAGA«

Heidau, liebe Höhlenweltler! Wenn Sie sich in der Leere des aktuellen Adventures von Software 2000 verlaufen haben, halten Sie sich einfach an unsere Tipps.



»Speedy« hat's nicht immer leicht

Löffel, den Blechnapf und den Brei. Den Brei mit der Latte benutzen und – pozzblitz! – wird eine Breirolle draus. Bei der Untersuchung der rechten Wand fällt ein loser Mauerstein auf, der mit dem Löffel vollständig gelöst wird. Eric blickt durch das Loch und klebt den Schlüssel an die Breirolle. Er öffnet damit die Tür, geht in den Gang und schließt die Zelle am Gangende (Nr. 103) auf. Dort drückt er die Pritsche hoch und gräbt mit der Schüssel den »noch mehr Boden« auf.

In der anderen Zelle angekommen geht McDougal wieder auf den Gang hinaus. Hinter der Tür vorm Ausgang entdeckt er Hellami, die sich um die Wache kümmert und schon finden sie sich nach der Flucht auf einem Flugdrachen wieder (abspeichern!). Die Wache speist man mit den Antworten 4, 4, 4, 3 und 2 ab. Nach dem Sprung ins Wasser befinden wir uns am Bergsee.

Bergsee

Im Gespräch mit Hellami erfährt Eric McDougal von dem Einsiedler auf dem Plateau. Er nimmt den Stinkpilz mit und geht zum Pfad. An der Felswand schiebt er den kleinsten Stein (unten links) beiseite, steckt das Palizeisabzeichen ein und geht zurück zum See. Von hier aus nimmt er den Weg, der zur Ortschaft führt.

Wiesen-Sulzthal

Eric liest das Plakat und spricht mit dem Calle-Palisten (Vorsicht!). Nun betritt er die Kneipe und

quatscht den Gast an der Theke an. Den Auftrag akzeptiert er für 35 Folint und verlangt beim Wirt ein Bier. Nach einem kleinen Dialog versprechen wir, das Rezept zu besorgen. Eric verläßt die Kneipe und schlendert zum Flugplatz, wo er sich mit den drei Brüdern unterhält und das Paket abgibt. Wir reden sie nach der kleinen Überraschung wieder an und offerieren unsere Hilfe. »Speedy« geht dann in die Wirtschaft zurück, wo er mit dem Mann redet, um seine Belohnung abzuholen. Jetzt rasch zum Krämerladen! Oskar kauft man alle sichtbaren Gegenstände bis auf die Tagungskarte ab (Messer für 10 F, Gerümpel für 12 F, Sahnetorte für 3 F und Bierdose für 10 F).

In der Wirtschaft redet man wieder mit dem Gast und drückt ihm eine Torte ins Gesicht. Dem Wirt vertrauen wir die Dose an, worauf er uns 25 F gibt. Jetzt gehen wir zu den drei Brüdern und holen hier die 25 F ab. Außerdem nehmen wir den Fetzen, der auf dem Fuß liegt. Nun halt sich unser Eric die Tagungskarte bei Oskar für 8 F. In der Kneipe findet die Tagung statt, danach plauscht man mit dem Wirt über das Drachenfeuer und geht zur Felswand.

Drachenhöhle

Am Bergsee nimmt Eric die Galoanuß neben dem Galoabaum und geht zur Felswand. Er benutzt die Ausrüstung mit der Felswand und klettert zum obersten Busch, oben rechts. Den Busch reißt er aus und steigt in die Höhle. Er »spricht« mit dem Dracheneisweibchen und wirft ihr, nachdem er weiß, daß sie krank ist, die Nuß an den Kopf, worauf sie bewußtlos wird. Unser Held entfernt mit Hilfe des Messers den Dorn aus Susis Maul. Nun nimmt Eric zweimal das Drachenfeuer mit dem Handschuh auf und verläßt die Höhle. Am Bergsee wirft er das Drachenfeuer auf den Schatten, springt ins eiskalte Wasser und nimmt die Nüsse mit. Jetzt kehrt er in die Höhle zurück und gibt Susi die Nüsse.

Josbaals Plateau

Held Eric nimmt die Blüte samt Stengel und stolpert über den Pfad zum Tempel, den er sich von innen genau ansieht. Draußen spricht er mit Josbaal über Moami, worauf dieser eine Karte springen läßt und Eric mit Susi nach Berg-Walkenheim düst.

Berg-Walkenheim

Eric plauscht mit Ginbart über Susi und erhält nach einem Gespräch ein Züchterzertifikat. Jetzt paloviert er mit Groubart, der etwas über Moami und die Höhlenwelt erzählen darf. Nun genügt ein Klick auf den Durchgang und schon ist er in der Wirtsstube. »Speedy« verlangt von Guldaur ein Zimmer und sagt solange zu, bis er einen Schlüssel erhält. Durch

Home-User aufgepaßt!

Hier profitieren Sie privat und GRATIS!

Vom PC-Privatvergnügen bis zum -profit finden Home-User jetzt alles in der neuen WINDOWS HOME: Steuern sparen, Homebanking, spannende

Games, Erotik-Software und vieles, vieles mehr!

Noch nie war es so leicht, sich über alle Möglichkeiten zu informieren, wie Sie Ihren PC zuhause nutzen können – ganz privat...

Überzeugen Sie sich selbst von der neuen WINDOWS HOME: Holen Sie sich 1 Heft gratis mit Ihrem Coupon!



PRIMA, die will ich!

Bitte schicken Sie mir ein Gratis-Heft zu. Wenn ich von WINDOWS HOME nicht vollständig überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meines Gratis-Heftes mit. Ansonsten senden Sie mir WINDOWS HOME regelmäßig per Post frei Haus – mit über 8% Preisvorteil für nur DM 5,50 pro Heft statt DM 6,- (Einzelverkaufspreis). Ich kann jederzeit hündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufen Sie diese Veranstaltung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV Verlag, WINDOWS HOME, Abservice C&I, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Sie widerrufen bis spätestens 7 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs.

Datum, 2. Unterschrift _____

Bitte Bestell-Coupon ausfüllen, ausschneiden und schicken an:
DMV-Verlag, WINDOWS HOME, Abservice C&I,
Postfach 14 02 20, 80452 München oder faxen: 0 89/24 01 32 15

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, WINDOWS HOME, Abservice C&I, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Ihr Widerrufsrecht beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs.



die Hintertür gelangt er zu Maami, die sich wahn-
sinnig freut, ihn wiederzusehen. McDougal erzählt
ihm, daß er einen Plan habe, um sie zu befreien. Beim
Wirt bestellen wir eine Limo, verlangen aber mehr.
Eric beschwert sich jetzt über die Zimmer und lobt
ihn nach dem Sprichwort mit Alt- und Oberbayern
zu. Draußen redet er mit Maami und Ginbart, der
den Tip gibt, sich in Währingen umzusehen.

Währingen

Unser Held gibt Susi beim Stallmeister ab und geht
zum Marktplatz, wo er die Galaanüsse kauft. Falls
er zuwenig Kasse hat, reicht ein Abstecher zur Kam-
mandantur (rechts), wo er dem Offizier »verrät«, daß
sich die Rebellen im Wirtshaus treffen. Nun geht Eric
höchstselbst in die Kneipe und fragt die Männer über
Ginbart aus und meint schließlich, daß er ein Freund
sei. Dann fragt er nach den Drachenmeistern, wor-
auf er den Namen Dolmanor erfährt.

Die Drachenzüchtertagung

Eric fliegt nach Berg-Walkenheim und fragt Graubart
nach Dolmanor. Dann düst er nach Wiesen-Sulztal
und kauft von Gremgar die Eintrittskarte zur Dra-
chenzüchtertagung für 20 F. Zur Tagung geht es wie-
der in die Kneipe. Wir fragen Dolmanor über seine
Herkunft und über Lakkasor aus. Die Drakken belei-
digt Eric und klebt ihnen die letzte Torte an die Backe.
Danach gehen wir zum Flugplatz und schwätzen mit
den drei Brüdern über Lakkasor und Manyana.

Lakkasor

Wir fliegen nach Berg-Walkenheim, wo wir mit Gin-
bart, Maami und Graubart über Lakkasor reden. Eric
fliegt nach Südmeerfleck und übergibt Remgur seine
Susi. Er spricht mit Alina und geht in die Stadt, wo
er mit dem Mann über Mullahs und die Drakken-
enklove redet. McDougal spricht nochmal mit ihm,
fragt nach der Drakkenenklove und erfährt nun deren
Standort. Außerdem verkauft er dem Mann das Fels-
liebchen sowie die Lar-Wurzel, spricht mit Majülie
und kauft ihr die Schale ab.

Schließlich geht Eric wieder zu Alina und redet über
das alte Mullah. Er fliegt zur Ruine und von dort mit
dem Mullah nach Lakkasor. In der versunkenen Stadt
steigt er in den Tempel, wo er das Edelsteingewebe
und das alte Relikt sibitzit (beide Objekte sind rötlich).
Jetzt kehrt er wieder nach Südmeerfleck zurück, wo
er Majülie erzählt, daß er etwas gefunden hat. Sie
berichtet von einem Mann, der in Mindhoor gewe-
sen sein soll und Eric verkauft den Pokal an Majülie
für satte 80 Falint.

Minhoor

Weiter geht es nach Berg-Walkenheim, wo wir mit



Graubart über Mindhoor sprechen, denn dort soll
Graubarts Freund Zep leben. Eric fliegt noch zum
Tempel auf Josbaals Plateau und findet in einem Dra-
chenauge einen Edelstein, der dem von Lakkasor stark
ähnelt. Jetzt ist es an der Zeit, daß er nach Mindhoor
fliegt, wo er mit Zep über »alles« reden kann.
»Speedy« schlendert nach rechts, springt ins Was-
ser und schwimmt zum Ufer mit dem Goloabaum. Er
zerhackt den Busch, zwingt die Pyramide zu Boden,
nimmt den Pilz und schwimmt ans andere Ufer.
Als nächstes wandert er nach links, betätigt hier die
Pyramide und geht gleich wieder nach rechts, um
hier das selbe zu tun. Anschließend wirft er das letzte
Drachenei in das Wasser und taucht hinab. Von
den toten Schlingpflanzen nehmen wir ein Kügelchen
und beißen hinein.

Jetzt tauchen wir durch die Höhle in einen Raum, in
dem zwei Pyramiden und ein Portal sind. Eric muß
die Pyramiden so verschieben, daß alle Riegel weg
sind. Am besten speichern Sie nach jedem Erfolg ab
und probieren dann weiter. Ist Eric durchs Portal
gekommen, drückt er zuerst die Pyramide oben links,
dann die oben rechts und zuletzt versenkt er die Py-
ramide am Boden. Nun nimmt er den Edelstein, der
heruntergefallen ist und verläßt Mindhoor.

Sekomidar

Wir fliegen nach Wiesen-Sulztal, um zur Wegab-
zweigung zu marschieren, wo wir die drei Edelstei-
ne ins Drachengesicht stecken. Wie durch Zauber-
hand erscheint die Brücke und wir gelangen nach
Sekomidar. Hier betrachtet Eric die Statue näher,
worauf Maami und Gismur erscheinen. Gismur
erzählt er von Manyana und Cal, um sein Vertrau-
en zu erlangen. Er soll den Quel-Than wiederfinden,
um an Cols Droge zu kommen. Im Dorf reden wir
mit dem Polizisten, der mit DGH abgespeist wird. Eric
quetscht Gremgar noch über die Gefangenentrans-
porte aus.

Weiter geht es nach Währingen, wo am Marktplatz
wie durch ein Wunder eine Kiste erschienen ist. Wir
nehmen sie mit und lassen uns von Magalie die Kiste
mit Nüssen füllen. In der Kommandantur erhält unser
Held einen Lieferantenpassierschein, mit dem er die

Kaserne betritt. Im Stabsgebäude liest er die Pinwand
und liiert den Drakkenoffizier mit Fragen, um mehr
über die Funktionen der Schlüssel zu erfahren. Wir
sagen etwas über unsere Lieferung und erhalten dafür
den Schlüssel für den Schuppen.

Eric öffnet die Hütte und treibt den Typen in der Kam-
mandantur durch die Sprechanlage zum Wohn-
raum. Er sagt schließlich, daß das Treibstofflager ein
Leck habe und geht zurück in die jetzt leere Amts-
stube. McDougal schließt mit dem Schubladen-
schlüssel die unterste Schublade auf und kauft den
Blanka-Urhaubsschein.

Wir nehmen alle Schlüssel zurück, mappen die bei-
den funktionslosen Schlüssel und verschwinden im
Keller. Eric schließt besagte Zelle auf und geht
hinein. Er öffnet die Tür und untersucht die Türangel
eine Weile.

Außerdem prüfen wir nach den Stiften ein paar mal
und haben endlich den Quel-Than! In Sekomidar wird
dieser eingesetzt und wir erhalten den Auftrag, die
drei magischen Spiegel aufzutreiben. Gismur sagt
zwar, daß die Spiegel im Süden zu finden sind und
(spricht man ihn ein zweites mal darauf an) daß Rem-
gur verschwunden sein soll, aber nichts dergleichen
war richtig.

Um die Spiegel zu bekommen, muß Eric wieder nach
Währingen fliegen, wo er mit den zwei Männern
sprechen kann (eventuell muß er vorher noch mit Gin-
bart über die Männer reden). Er erzählt von seinen
Taten, worauf die Männer so beeindruckt sind, daß
sie ihn zu einer Schandtat anstiften. Eric geht in die
Kommandantur und sagt, er habe eine Übererra-
schung. Nachdem wir mit dem kleinen Stinkpilz
ardentlich Stunk gemacht haben, gehen wir wieder
in die Kneipe, in der wir von den Männern erfahren,
daß Graubart die nächste Station ist.

Dieser erzählt, daß der von den Männern beschrie-
bene Ort nichts anderes als der Tempel auf dem Pla-
teau ist. Dort findet Eric schließlich die drei Spiegel,
die er schleunigst nach Sekomidar bringt. Hat Gismur
die Spiegel eingesetzt, betrachtet Eric wieder die
Statue, in deren Maul der Kristall für Cal ist. Dar-
aufhin erscheint Cal auf der Oberfläche und wir kön-
nen uns in aller Ruhe am Absporn ergötzen. (fs)

Verstehen, Nutzen, Profitieren!

Das neue ONLINE-ISDN – das Monats-Magazin für ISDN-Nutzer und für die, die es werden wollen – ist da! Mit Tests, Marktübersichten, News und Trends, Preisbarometer und vielen Zusatzdiensten über ISDN. Alle privaten Nutzer und Selbständige mit PC können sich freuen. Denn mit ISDN wird nahezu alles möglich! ONLINE-ISDN sagt Ihnen wie.

Jetzt am Zeitschriftenkiosk!

- ▶ Wie Sie ISDN privat und geschäftlich optimal nutzen können!
- ▶ Alle Produkte und Neuheiten im ISDN-Markt!
- ▶ Die wichtigsten Online- und Mehrwertdienste!
- ▶ Brandheiße Tips und Tricks zu ISDN!
- ▶ Holen Sie mit Ihrem PC alles aus ISDN!
- ▶ Kostenlose Software per ISDN erwartet Sie!



Ja, ich will ONLINE-ISDN kennenlernen! Schicken Sie mir sofort die aktuelle Ausgabe gratis. Wenn mich ONLINE-ISDN überzeugt und Sie innerhalb von 10 Tagen nichts Gegenteiliges von mir hören, bekomme ich die nächsten 3 Ausgaben zum Einführungspreis mit 50% Ersparnis. Ich zahle dafür statt DM 13,80 nur DM 6,90, ohne weitere Verpflichtung.

Name, Vorname

Firma

Straße / Nr.

PLZ, Ort

Telefon / ISDN / Fax

Datum, Unterschrift

CPP53

Widerrufsrecht: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Franz-Verlag, ONLINE-ISDN, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Posteingangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Franz-Verlag, ONLINE-ISDN, Postfach 140220, 80452 München, widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Posteingangs Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Jetzt Kennenlernen!

KOMPLETTLÖSUNG

»LITTLE BIG ADVENTURE«

klein aber OHO

Harte Puzzles und gemeine Actioneinlagen führen andauernd zum Ableben Ihres kleinen Helden? Wir schaffen Abhilfe mit einer Little Big Lösung.

Christian Kusch aus Herford und Andreas Roab aus Schwarzenbruck haben den kleinen Twinsen durch sein großes Abenteuer begleitet. Der größte Haken bei »Little Big Adventure« ist die mißratene Speicherfunktion: Es wird automatisch bei jedem Wechsel zwischen zwei Schauplätzen (erkennbar am Schwarzwerden des Bildschirms) gespeichert, unter dem anfänglich eingegebenen Namen. Wenn Sie eine »Kopie eines Spielstandes« anlegen, so spielen Sie unter dem neuen Namen weiter, der alte bleibt als Sicherheitskopie bestehen. Am besten ist es, die Spielstände konsequent durchnummerieren und sich die jeweilige Position notfalls auf einem Blatt Papier zu notieren.

Außer der momentanen Position werden nur der Zustand unseres Helden sowie sein Inventar abgespeichert. Dadurch ist bei jedem neuen Betreten eines Raums alles andere wieder dort, wo es ursprünglich war – inklusive Wachen, Klone etc. Diese Faulheit der Programmierer läßt sich gut ausnutzen, denn auch die Mülleimer, Schränke und sonstigen Verstecke sind wieder prall mit Mana, Geld und Lebenspunkten gefüllt. Versuchen Sie auf jeden Fall, Nahkämpfe zu vermeiden. Besser ist der magische Ball, vor allem dann, wenn Sie ihn aus einer Entfernung einsetzen, die außerhalb des »Sichtbereichs« Ihres Gegners liegt. Klone, die ihnen den Rücken zuwenden, lassen sich oft durch Schleichen (Einstellung »vorsichtig«) passieren.

Flucht aus dem Irrenhaus

Zu Beginn befindet sich Twinsen in einer Zelle. Nachdem er ein wenig »aggressiv« wird, kommt ein Aufseher per Schwebepattform vorbei, um nach dem Rechten zu sehen. Mit einigen gezielten Schlägen

und Blumentöpfe zu durchforsten – so bleiben Sie gesund und kratzen genügend Geld zusammen.

Im anderen Raum den Pfleger ausschalten, dann die Treppe hoch und durch das Tor in den Kontrollraum gehen. »Normal« hinter den am Alarmpfopf stehenden Pfleger treten, auf aggressiv schalten und zuschlagen. Dann den zweiten Weißkittel ausknocken und das Irrenhaus verlassen. Es wird nun zum ersten Mal gespeichert – also am besten eine Sicherheitskopie anlegen (z.B. »Zweit«). Wenn Sie jetzt geschonnappt werden, laden Sie vom Hauptmenü aus einfach den ursprünglichen Spielstand (z.B. »Einse«).

Bis zur Treppe gehen, auf »spartlich« umschalten und an den Wachen vorbei nach rechts und oben rennen. Der Haasi im Müllhaufen verrät uns, wie wir entkommen können. Also auf »vorsichtig« einstellen und die Ankunft des Müllwagens abwarten – wenige Sekunden später sind wir in Freiheit.

Die Zitadelleninsel

Twinsen befindet sich nun in der Stadt vor der Zitadelle. Im Haus kann er zu etwas Geld kommen, danach sollte er noch links unten weiter gehen. Ab jetzt befindet sich unser Held mit kleinen Ausnahmen immer auf der Flucht, er wird ständig beschossen und verfolgt. Am besten dauernd in Bewegung bleiben und die diversen Wachen spartlich umkurven. Gerät man in eine Salve, gelingt rückwärtsgehend oft nach die Flucht.

Nach Süden laufen und rechts auf den Kanaldeckel treten. Durch Drücken der Aktionaste kommt man nach unten, wo man einige Pilze einsammeln kann. Dann wieder hoch und weiter nach Süden laufen, bis das heimatische Haus erreicht ist. Fast sofort wird Twinsens Frau entführt, er selbst versteckt sich »vorsichtig« in einem der Räume. Nun holen wir uns unsere Toga und damit den magischen Ball aus dem Arbeitszimmer. Nicht vergessen, alles zu untersuchen, und danach das Haus durch den Kamin verlassen. Nach Norden bis zur Apotheke laufen, aber Vorsicht: Der Apotheker verrät uns, so daß wir uns per magischem Ball gegen einen Dickkollon zur Wehr setzen müssen.

Danach holt sich Twinsen den roten Sirup aus dem Regal und rennt zur Kneipe im Nordosten. Dem im oberen Teil der Bar sitzenden Dicko kauft man einen Drink, worauf er vom Schicksal unserer Frau erzählt. Laufen Sie nun zum westlich gelegenen Hafen und besiegen die Dicko-Wache. Nach Öffnen des Tors redet Twinsen mit dem Seefahrer, der uns für das Zusammenschieben von vier Kisten eine Fahrkarte veräußern möchte. Mit der Fahrkarte in der Hand stellt man kurz darauf zum Schiff, das zur Hauptinsel fährt.



Der gefangene Dicko wird gut bewacht

Auf der Hauptinsel

Im Osten des Hafens werden zwei Wachen beseitigt danach nach Norden und Westen zur Altstadt laufen. Ein herumstehender Haosi vertraut uns erst, nachdem wir einen Klan gestiftet haben. Wenn wir danach seinen Anweisungen folgen, gelangen wir zum Schlosser, der uns einen Schlüssel gibt. Mit diesem öffnet man das weiße, unbewachte Tor. Von dort aus laufen wir nach links und kaufen uns im Geschäft mehrere Tankfüllungen. Nun reden wir mit dem Angestellten in der Bar und lassen die Haosi-Dame den Dicko auf der Treppe ablenken. An dem Soldaten vorbei und die Treppe hochrennen.

Über die Steiplatte gelangt Twinsen nach unten zum Astronomen. Durch den Keller verlassen wir sein Haus und reden mit der weiblichen Haosi in einem Haus im Südosten der Stadt. Nach der Geschichte über ihre Freundin laufen wir an der Küste entlang nach links, bis wir einen austretenden Soldaten treffen. Wir besiegen ihn und fahren mit seinem Motorrad zum Wasserturm. Diesen betreten und den Sirup in die Zisterne leeren. Zurück in der Stadt führt unser Weg nach Norden und Osten, am Soldatencomp vorbei. In der Bibliothek mit den Besuchern, nicht aber mit dem Haosi im Eingangsbereich, reden.

Der rote Haosi scheint über unsere Trinkwasser-Aufwertung erfreut und zeigt uns ein Buch über »die Legenden«. Nun springen wir in den Graben unterhalb der Festung, wo wir den Haosi hinter Gittern anreden. Jetzt wird's etwas schwierig: Durch das Soldatencomp laufen, um zum Jeep zu gelangen. Dieser bringt uns zu einem zweiten Hafen im Norden, von wo aus uns ein Fischer auf die Insel des verlorenen Blattes befördert.

Insel des leeren Blattes

Nun dürfen Sie eine der Frustszenen des Spiels genießen: Über die Steine zum Ufer hapsen, und sich dabei nicht von Kugeln treffen lassen. Geudü, irgend wann wird's schon klappen! Glücklicherweise angekommen, den Zaun entlang schleichen. Werfen Sie den ersten Soldaten nieder und öffnen mit dem Schlüssel das Zauntor. In der Wüste trifft Twinsen bald auf einen alten Mann und einen Brunnen. Letzterer führt uns in ein recht eckiges Labyrinth, das aber mit etwas Übung bewältigt werden kann. Nach beider das Skelett wochen erst auf, wenn man mit der Statue

Den Stocheladri überspringend gelangen wir an eine Bodenplatte, welche die Tür im Süden öffnet. Hierzu muß allerdings erst ein schweres Gewicht her. In der äußersten hinteren Ecke des Schutts steht eine Statue, die wir mit Hilfe der drei Life herüberbringen und auf die Platte stellen. Die beiden anderen Skelette wochen erst auf, wenn man mit der Statue

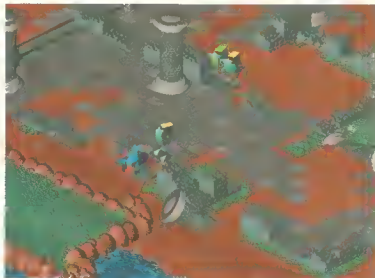
über ihnen steht. Nun den Raum nach Süden verlassen. Im nächsten Raum nach rechts vor dem Stamm davorlaufen und in der Mitte, wo es keinen Zaun gibt, auf den Steg springen. Jetzt sofort weiter nach rechts eilen und den ersten Schalter betätigen, damit sich die Bodenplatte löst und der Stamm beim nächsten Mal in die Tiefe fällt. Danach nur noch den Raum nach oben verlassen.

Die Tür im neuen Bild öffnet man durch Setzen des Schalters nach oben, und dann nach unten. Der nächste Raum enthält zwei Fahrstühle. Auf den einen kann man direkt von der linken Ecke der Mauer springen und von da auf die hintere Plattform. Nun auf dieser nach rechts wuseln und den Schalter mit dem magischen Ball auslösen, um die zweite Plattform zu bewegen. Jetzt sollte es kein Problem mehr sein, über die Mauer nach rechts zu entkommen. Hat man die letzte Mauer übersprungen, geht's die Leiter runter. Achtung: Ein Stein fällt von oben herab, unbedingt ausweichen! Jetzt wieder nach oben und die Treppe rauf gehen. Den drehenden Stein mit dem magischen Ball zerstören und den Schalter betätigen, der den Raum eine Etage tiefer öffnet. Nun die Treppe wieder runter. Bei den drei Schaltern den in der Mitte und danach den rechten betätigen. Hoch zur Statue marschieren und diese auf die Bodenplatte stellen. Gehen Sie durch die Tür in den Raum mit dem Buch, wo Sie drei Skelette besiegen müssen. Diesen Raum nach rechts unten verlassen und in den Lichtstrahl treten.

Draußen spricht man abermals den Alten an. Nun fahren wir per Schiff zur Hauptinsel zurück, wo wir uns eine Fahrkarte kaufen und weiter zur Zitadelleninsel reisen. Glücklicherweise, läuft Twinsen an seinem Haus vorbei und springt beim Steg über die Steine nach unten. In der Höhle die Inschrift auf dem großen Stein lesen. Wir erfahren, daß der Schlüssel zu den Waffen unserer Vorfahren bei einem Sturm verloren ging. Wo er zu finden ist, erfährt man vom Piraten in der Hafenkneipe auf der Hauptinsel. Also dorthin zurück, dem Buch nachspüren und dann zum nördlichsten Hafen reisen. Hier verkauft uns ein Pummel für 200 Koshas seinen Katamaran, mit dem wir Insel Proxima gelangen.

Die Insel Proxima

Zuerst ins rechte Haus gehen und die Wache besiegen. Wir reden mit dem Dicko und verlassen das Gefängnis wieder. Laufen Sie links am Hafen vorbei und schlagen den Dickaklon vor dem versiegelten Haus nieder. Das Haus betreten und mit dem Haosi reden, der uns die rote Zugungskarte gibt, falls wir vorher auf der Hauptinsel mit dem gefangenen Dicko



In den Ruinen der Hauptinsel findet sich eines der Siegel

gesprachen haben. Nun in dem Gebäude mit der weggesprengten Wand den Dicko anlabern. Nachdem wir ihm einen Fahn (erhält man in der Altstadt vom grauen Vertreter mit Akkentasche) übergeben haben, läßt er uns seinen Protapok ausprobieren.

Zurück auf der Hauptinsel zur Klumpfußstraße gehen. Am steil angehenden Ufer probieren wir den Jet Pack aus und fliegen zur Insel rüber, was uns ein Kleeblattkästchen einbringt. Dann zum Museum gehen und per Zugungskarte das kleine Tor öffnen. Fliegen Sie mit dem Jet Pack nach oben auf den Gullydeckel. Durch diesen nach unten, und mit dem nächsten Deckel gleich wieder nach oben schweben. Täten Sie nun den Polizisten im Gefängnis und aktivieren den Alarmknopf. Durch den Lüftungsschacht geht's zurück zum Kanaldeckel des Museums.

Jetzt ist Fingerspitzengefühl angesagt: Den Jet Pack anwerfen und über den Boden schweben, den ersten Zwischenstap bei der Totenkopfplage machen, die man mitnimmt. Danach in den oberen Teil des Museums düsen, wo man den Roboter ausweicht und in der Schatztruhe den Schlüssel findet. Nun können Sie sich entweder über die Brüstung wieder nach unten fallen lassen (riskant), oder den ganzen Weg zurückfliegen (langsam).

Mit dem Schlüssel kommen wir jetzt in der Höhle auf der Zitadelleninsel weiter und erhalten ein Medallion sowie ein Horn. Letzteres benutzen wir mit allen Siegeln, also auf der Zitadelleninsel, bei den Ruinen auf der Hauptinsel, in der Wüste (Kabald befreien) und auf der Insel Proxima. Bei letzterer fährt man jedoch zunächst per Motorrad zum Stein der Finsternis, um das Lösungswort zu erhalten. Nun beim versiegelten Stein das Wärtchen aufsuchen und dann das Horn benutzen. Dem Stein der Finsternis teilen wir das Lösungswort mit, was uns eine Platte einbringt. Im Hafen bindet Twinsen die Piratenflagge an sein Boot und fährt zur Rebelleninsel.

Bei den Rebellen

Auf der Insel der Rebellen muß man sich zum diensthabenden Offizier durchkämpfen, der einem erlaubt,

in seinem Buggy zum geheimen Hauptquartier zu fahren. Dort erfährt Twinsen, daß die Rebellen ihren Hauptmann aus der Festung befreien wollen. Nach Beginn der Landeaktion geht man im Hafen nach links zur Werft. Die Rebellen unterstützen uns tatkräftig, aber bevor man das Bild mit dem Haasi nach oben verläßt, sollte man sich erst zu den beiden Türen unten im Bild begeben. Hinter den Türen sind Stufen in den Fels gehauen, wodurch wir auf das Dock kommen und die Radaranlagen zerstören können.

Nun zurück und mit dem Haasi zum Panzer laufen. Sobald der Haasi alle Gegner im Bild gelötet hat, braust man mit dem Kettenbrummer durch das Tor Richtung Trenngebirge. In der Festung sollte es kein Problem sein, zum Hauptmann vorzustoßen. Nach seiner Befreiung kommt man über die Lüftungsklappe im letzten Raum auf die andere Seite des Gebirges. Frohes Snowboarden!

Der See klaren Wassers

Nach der Abfahrt landen Sie in einem Dorf, in dem einige Haasis von Mutanten bedrängt werden. Nach unserem mutigen Eingreifen bedienen wir uns aus dem Kachtopf im Dorf und erhalten die Aufgabe, die Mutantenfabrik zu zerstören. Wir folgen der Haasi-Dame zum geheimen Eingang und betreten die Fabrik, nachdem wir den Dicks am Eingang besiegt haben. Man betritt zunächst den Kobold in der linken Ecke des Gebäudes und fährt dann per Metro in die eigentliche Fabrik. Im oberen Bereich wiederum nach links gehen und in der Grube die beiden grünen Kugeln zerstören.

Nun verläßt Twinsen die obere Ebene nach links, wobei er im Raum mit den Tischen alles zerstört. Bei den Schalthelmen den Aufseher überwältigen und alle Schalter betätigen. Danach springen wir auf die untere Ebene und an der Krabbe vorbei zum Buggy, der uns zurück ins Dorf befördert. Der Anführer der Haasis öffnet jetzt den Durchgang an der hellen Karotte. Wir steigen hinein und wenden uns nach links. Ein weiteres Fort von Dr. Funfrack versperrt Ihnen den Zugang zum See klaren Wassers. Nach heftigen Kämpfen gelangen Sie schließlich zum See, wo Sie die Zaubertafel benutzen. Der See öffnet sich und man erhält die Flasche klaren Wassers.

Insel Tippett

Mit dem Luftkissenboot fährt man auf die Insel Tippett, wo man den Rapper über alle drei Fabriken Funfracks ausfragt. Den Schlüssel für die zweite Tür von unten erhält man vom Angler. In der Disco erfahren wir, daß sich dort ein Geheimgang zu Funfracks Festung auf der anderen Seite der Halbkugel befindet, doch sollen wir vorher für bessere Stimmung sorgen: Der Musiker äußert den Wunsch nach einer Gitarre.

Das Luftkissenboot bringt Twinsen zurück zum Trenngebirge. Durch den Geheimgang im Haasidorf betreten wir abermals die Mutantenfabrik, wo wir aber nicht den Buggy benutzen. Stattdessen oben am Sims entlanglaufen und alle Wächterposten beseitigen. Dann über den Zaun aus der Fabrik herausspringen. Nun zweimal den Bildschirm nach links verlassen, und schon stehen wir vor unserem Katamaran.

Sturm auf die Hauptinsel

Für die Zaubertafel überläßt einem der alte Mann in der Wüste seine Gitarre und sorgt zudem für etwas Pflanzenwuchs – oh, wie schön... Wir aber haben Besseres zu tun: Funfracks Festung auf der Hauptinsel wird gestürmt! Die Feinde am Eingang wie gewohnt aus sicherer Entfernung ausschalten und ins Innere vordringen. Links unten befindet sich Funfrack höchstpersönlich, der jedoch schon nach dem ersten Treffer im Transporter verschwindet.

Vom Dicks in der linken Zelle erhält man den Schlüssel für den Tresor, in dem sich Funfracks magischer Söbel sowie ein Brief befinden. Gehen Sie in der rechten Zelle die Treppe hoch und dann wieder runter. Wir finden den Fälscher nebst dem Ausgang aus der Festung. Durch Lesen des Briefs erfährt man, daß der Architekt des Beamtenzentrums auf der Zitadelleninsel wohnt. Da es sich zufälligerweise um den Sohn unseres Nachbarn handelt, holen wir uns bei diesem den Zugangsausweis für das Zentrum. Nun den ganzen Weg zurück zur Mutantenfabrik bewältigen und über die Fässer auf das Sims und ins Haasidorf steuern.

Insel Brundel

Wieder zum Luftkissenboot schlendern und zur Insel Brundel luckern. Der Wache am Eingang zeigt Twinsen den Ausweis des Architekten und klettert dann links oben die Treppe hoch aufs Dach. Hier das Horn benutzen und ins Innere der Fabrik eindringen. Den Schlüssel für die obere Ebene erhält man, wenn man den Dickaklan zerstört; danach noch den Haasiklan überwältigen und auf der oberen Ebene den Raum links betreten.

Jetzt ist schnelles Handeln erforderlich. Man rennt sofort auf der Treppe nach unten. Sobald der Haasiklan um die Ecke biegt, zerstören wir ihn per Zauberkugel und schalten auf das magische Schwert um. Damit biegen wir unsererseits um die Ecke, beseitigen die beiden Gegner und darauf den Beam-Auslöser. Anschließend die Treppe hinunterlaufen und Computer sowie Aufseher vernichten. Durch die Explosion des Computers stürzt die Wand ein und eine Statue von Dr. Funfrack wird sichtbar. Über die Mauer klettern und die Insel in Richtung Tippett verlassen.

Alle Drachen fliegen hoch

Hat man in der Disco dem Musiker die Gitarre gegeben, öffnet der Borkeeper den Durchgang zur Kanalisation. Die Riesenkrabbe überfliegt man einfach per Jet Pack. Wir finden den Drachen und gelangen auf dessen Rücken zum dritten Runenstein. Um diesen herum hat Dr. Funfrack eine Festung gebaut. Sobald Sie die Wache und den Panzer zerstört haben, gräbt der Haasi eine Öffnung in die Festung. Diese sollte ohne Probleme zu durchqueren sein; vergessen Sie aber nicht, den Abwasserhahn zu benutzen...

Hat man sich bis zum Ende vorgekämpft, läuft Twinsen unweigerlich in eine Falle. Das anschließende Irennhaus ist zwar nicht das von der Zitadelleninsel, der Weg hin aus derselbe. Nach der Tür den Zoeklan zerstören und aus dem Schrank im Norden alle Sachen herausholen. Nun den Raum an der Stelle nach links verlassen. Hinten links in der Ecke erscheint ein Siegel; also benutzen wir das Horn und springen durch das Siegel zum Runenstein. Dort benutzt man die Flasche klaren Wassers.

Die Baustelle

Nachdem die Festung zerstört wurde, marschieren Sie durch die Ruinen nach Norden. Bald gelangen Sie zu einer Baustelle, wo die geheime Straße zu Sendells Brunnen gebaut wird. Wenn man nun immer dem Weg folgt, trifft man auf zwei Dicks. Der zweite bittet einen darum, seinen Bagger zurückzuführen; auf diese Weise können wir den Weg zum Brunnen freiräumen.

Den Schlüssel für das Tor rechts hat natürlich der Bauarbeiter ganz oben auf dem Sims. Um an ihn heranzukommen, gehen Sie wie folgt vor: Hochlaufen, beim ersten Bagger auf den Holzbalken und dann auf die obere Ebene springen; am zweiten Bagger im richtigen Moment vorbeistreichen. Durch das Tor gelangt man zu einem Berg, bei dem weitere Bauarbeiter beschäftigt sind. Nachdem man alle drei überwältigt hat, klettert man den Berg hoch.

Funfracks Ende

Für Sendells Brunnen wird Twinsen von seiner Frau erwartet, allerdings in Begleitung von Dr. Funfrack. Mit dem magischen Schwert geht man im Angriffsmodus mutig auf Funfrack los und drängt ihn über eine der beiden Ecken in die Tiefe. Dann öffnen Sie mit Hilfe des Horns das Siegel und lassen sich ebenfalls nach unten fallen. Sobald man sich der Tür nähert, erscheint abermals der fiese Doktor. Nun solange auf ihn eindreschen, bis er erledigt ist, wozu allerdings einige Extra-Kleeblätter notwendig sein dürften. Hat man Herrn Funfrack schließlich besiegt, geht man mit Zoe durch die große Tür und genießt die Endsequenz. (Ia)

PC-Erotik pur!

Jetzt neu
im Handel!

PC-Erotics bringt die beste **Soft-**
und **Hard**ware im Überblick. PC-
Erotics **zeigt** Ihnen wo, was und
wie Sie auf diesem **heißen**
Markt das **Beste** bekommen:
Welche **Technik** Sie brauchen,
um die schönsten **Bilder** in
voller **Schärfe** auf den Bild-
schirm zu bekommen. Was Sie in
Btx und Mailboxen **erwartet**,
welche Spiele **reiz**voll sind – ganz
einfach **alles**, wie Ihr PC mal
ohne Zahlen **ankommt**
Also: PC-Erotics ganz schnell
besorgen, PC anmachen und
voll... **genießen!**



CD-ROM + Heft nur 19,80 DM!

FRÜHSTÜCKS-FREUDEN



Mit geröstetem Mais und einem Schoppen Milch steuern Sie Tony und seine Freunde durch dieses Werbespiel. Wer Probleme mit der Orientierung hat, greift auf unsere Level-Karten zurück.

Hüpfen und springen allein reicht nicht, um beim Werbespiel »Tony & Friends in Kellogg's Land« zu bestehen. Viele Frühstücksflocken und Extras wie Schlüssel müssen Sie aufsammeln, um zu den Endgegnern vorzudringen. Unsere gesammelten Karten zu allen 21 Levels finden Sie aus Platzgründen auf dem CD-ROM der aktuellen PC Player plus. Nur die Levels mit den Endgegnern haben wir weggelassen; zum einen, um Ihnen nicht jede Überraschung zu ver-

derben, zum anderen, weil diese Spielfelder ohnehin recht klein sind und keine Probleme bergen. Zusätzlich gibt es einige Cheats, die bei größeren Problemen weiterhelfen. Im Anfangslevel springt Tony über dem Ausgang mittels unsichtbarer Blöcke zu einem roten Schlüssel. Er läuft ganz zurück durch die Mauer und fällt hinunter zum Aufzug. In der Mitte springt er nach links, drückt einen Knopf und eine unsichtbare Tür führt zum Warplevel. Von hier aus gelangen Sie in jede einzelne Stufe. Jede Ebene ent-

Im Anfangslevel findet Tony über dem Ausgang unsichtbare Blöcke, mit denen er zu einem Schlüssel gelangt, der ihn in den Warplevel führt

spricht einer der drei Welten, die Türen von links nach rechts den Levels 1 bis 7.

Darüberhinaus gibt es noch folgende Cheats: »LOVEKELLOGGS« führt direkt in das Musikmenü,



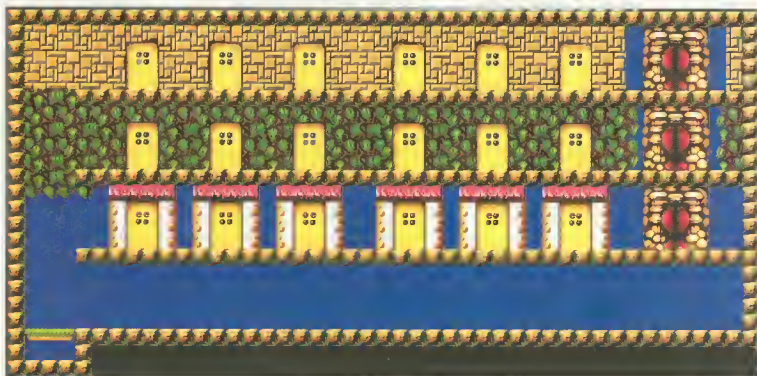
AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player plus finden Sie die Karten der anderen Levels, inklusive aller Frühstücksflocken und Extras.

wo Sie die einzelnen Sounds und Musikstücke hören können.

»SMACKSAREGREAT« gibt Ihnen beim Start drei Leben hinzu.

»PCENGINEBYNEON« aktiviert vier Cheat-Tasten: Die »1« (auf der Haupttastatur, nicht dem Ziffernblock!) füllt alle Lebens-Herzchen aus, die »2« beendet den Level erfolgreich, »3« gibt Ihnen alle Schlüssel und »4« führt direkt ins Warpmenü. Dort wählen Sie mit den Cursor-Tasten (oben/unten) die Level, die Leertaste befördert Sie dann ohne Umwege ins gewünschte Spielfeld. (fs)



Van diesem Warplevel aus gelangt man problemlos in alle anderen Runden. Jede Ebene steht für eine Welt (van oben nach unten) und die Türen (van links nach rechts) bezeichnen die Levels.

KLEIN & FEIN

Colonization



Das Cheat-Menü von Colonization bietet einige nützliche Funktionen

Wie bei Sid Meiers Kultspiel »Colonization« das eingebaute Cheatmenü aktiviert wird, hat unser Leser Simon Obinger aus Eichenau entdeckt. Ändern Sie in der Datei »c:\colonize\menu.txt« mit einem Texteditor (z.B. mit dem »edit«-Kommando) den String »@PEDIA« beliebig ab, beispielsweise in »@PEDIA-PCPLAYER«. Dadurch wird im Spiel das Menü »Colonipädie« durch »Cheats« ersetzt. Nachteil: Das Menü verschwindet wieder, sobald ein Spielstand geladen wird. Besitzer der CD-Version müssen Colonization übrigens auf Festplatte installieren.

Heretic

Die neue Ballerorgie »Heretic« erinnert nicht von ungefähr an »Doom 2«. Oliver Faust spürte folgende Cheats auf, die Sie während des Spiels eingeben müssen: »Cockadoodleo« ist für ganz Verwegene gedacht (Hollo, Frau Bratböcker!), »Quicken« macht den Spieler unverwundbar, »Rambox« gibt ihm alle Waffen, »Ravskel« versorgt Sie mit allen Schlüsseln, »Rammap« vervollständigt die Karten und »Kitty« schaltet die Kollisionsabfrage aus.

»Engage xx« warpt Sie in einen beliebigen Level (erstes x = Episode, zweites x = Level), »Ponce« verspricht Heilung, »Shazam« schaltet in einen Power-Modus, »Massacre« meuchelt alle Monster des aktuellen Levels und »Gimme xx« verschafft Ihnen einige Extras. Das erste x steht für die Artefakte »a« bis »j«, das zweite x für deren Anzahl:

| Code | Artefakt |
|------|------------------------|
| a | Unverwundbarkeits-Ring |
| b | Unsichtbarkeit |
| c | Heiltrank |
| d | Lebensenergie |
| e | Waffen-Power |
| f | Fackel |
| g | Zeitbombe |
| h | Kompf-Ei |
| i | Flügel |
| j | Teleporter |

Earthsiege

Mathias Zeller aus Bommard ist ein Herc-Experte in »Earthsiege«. Er empfiehlt, immer den schwersten Roboter zu steuern, der zur Verfügung steht. Gehen Sie nur mit aktivem Radar vor, wenn Sie Stützpunkte oder lahmgelegte Hercs suchen. Bei Aufklärungsmissionen visiert man die aufzuklärende Basis nur kurz mit »F5« an und verduftet schnell wieder. Auf keinen Fall angreifen, da die Cybrids sonst alarmiert werden und besser auf den Angriff der Basis in der nächsten Mission vorbereitet sind.

Aufträge, in denen Herc-Prototypen gerettet werden müssen, sollten Sie unbedingt erfolgreich beenden. So sieht man alle Roboter und ist für die Endmission gewappnet. Bestücken Sie den Herc mit möglichst vielen Autocannons, da Energiewaffen unnötig Energie abziehen. Wenn man keine Autocannons montieren darf, statten Sie den Herc mit ELFs aus. Unbedingt Raketen mit aktivem Radar verwenden!

Laufen Sie im Kampf immer mit Höchstgeschwindigkeit und nie direkt auf den feindlichen Roboter zu. Stattdessen sprintet man an ihm vorbei und schießt mit gedrehtem Tarsa auf den Gegner. Lassen Sie das Feuer auf schwere Feindhercs wie »Priolo« oder »Hyperion« konzentrieren, denn leichte Hercs schaffen Sie alleine. Ruhig die Wingmen nach vorne schicken, sonst ist Ihr Herc schnell ein Hauten Schrott. Gebäude so gut es geht mit Energiewaffen zerstören, um Autocannons-Munition für Feindhercs zu sparen. Unerfahrenen Piloten weist man besser kein Ziel zu, da diese sehr oft dabei ihr Leben lassen. Halten Sie die Hercs die ganze Mission über zusammen und laufen Sie gegebenenfalls langsamer, wenn ein Herc ein beschädigtes Bein hat oder prinzipiell lang-samer ist.

Dark Sun 2

Ein geheimes Cheatmenü bei »Dark Sun 2« hat Olaf Nobis aus Berlin entdeckt. Starten Sie das Spiel mit »dsun -k911« und den Parametern »-a« (läßt das Intro weg), »-m« (schaltet die Musik ab), »-p« (staltet die Party mit allen Psionics aus) und »-s« (gibt der Party alle Zaubersprüche). Während des Spiels funktionieren folgende Tastenkombinationen: »m/M« frisst alle Zauberei auf, »« läßt einen Charakter während eines Kampfes um einen Level steigen, »t« läßt den Level aller Partymitglieder um eins steigen, »A1+2« gibt der Party mehr Kraft und macht sie fast unbesiegbar und »A1+3« läßt die Zauberkundigen alle Sprüche beherrschen.

Wacky Wheels

Ein paar nette Extras hat Jens Foehrmann aus Littenhal bei »Wacky Wheels« entdeckt. Die Cheats geben Sie beim Spielstart ein, also beispielsweise »ww turbo«, um den Turbomodus zu aktivieren, wenn man im Spiel gleichzeitig bremst und schießt. »Jump« läßt das Auto springen, wenn Sie gleichzeitig bremsen und den Joystick nach oben drücken, »Hogt« versorgt Sie mit 99 Igel-Schüssen, »Ice« mit 99 Eiswürfel-Schüssen und »Fire« mit 99 Feuerbällen. Die Cheats lassen sich auch kombinieren, also beispielsweise »ww turbo jump fire«.

Novastorm



Angriff der Novastorm-Killertomaten

Eine wahrlich köstliche Slapstick-Einlage finden Sie im Aktionsspiel »Novastorm« von Psygnosis, wie unser Leser Sascha Kiesgen aus Wittlich herausfand. Geben Sie während des Flugs »Tomatoes« ein, wird das Raumschiff in einen geheimen Level gebracht, in dem Sie mit Tomaten auf ulkige Angreifer bohren. Als nützlichen Nebeneffekt rüstet man sein Schiff dort problemlos auf.

Creature Shock

Die beiden Flugsequenzen in »Creature Shock« sind sicher nicht jedermanns Sache. Michael Urs Blum aus der Schweiz empfiehlt, in der Datei »creature.set« mit einem Diskeditor in der allerersten Zeile den achten Wert auf »04« zu setzen. Dann läßt sich jeder Level direkt anwählen.

System Shock

Jens Ostman aus Berlin fand heraus, daß man mit einem einfachen Trick bei »System Shock« keine Probleme mit der Heilung der Spielfigur gibt. Nimmt man einen Erste-Hilfe-Kasten aus seinem Inventar mit einem Rechtsklick oder mit einem linken Doppelklick vom Boden auf und doppelklickt mit links auf eine am Boden liegende Batterie, wird deren Energievorrat wieder voll aufgefüllt. Da das ganze auch umgekehrt funktioniert und danach beide Geräte erhalten bleiben, gibt es keine gesundheitlichen Probleme mehr. (fs)

Blaster ist nicht Blaster

Hilfe! Auf meinem Sound Blaster 4.D laufen manche Spiele nicht!
(— Diverse Leser —)

Entweder hat gerade ein Händler eine größere Stückzahl dieser alten Karte auf den Markt geworfen, oder es geht eine Treiberversion herum, die Probleme macht. Diesen Monat kamen jedenfalls aus heiterem Himmel mehrere Anfragen zu diesem Thema. Der »Sound Blaster 4.0« ist kein echter Sound Blaster, sondern ein Nachbau der Firma »CPS« mit Chips von Aztech. Creative Labs und CPS hatten einen handfesten Rechtsstreit wegen des Namens, so daß die CPS-Karten schon lange »Audio Blaster« heißen. Die Aztech-Blaster sind in jedem Fall nicht hundertprozentig zu Creative kompatibel. Creative-Treiber laufen erst gar nicht und einige moderne Spiele kommen auch nicht damit zurecht. In diesem Fall sollte man im Config-Menü des Spiels noch einer »Sound Blaster Clone«-Option suchen, denn darum handelt es sich hier.

DX-Arithmetik: 4=3 oder 4=2,5

Ich habe vor, mir einen neuen PC zu kaufen. Allerdings sehe ich dann oft Computer mit dem Aufdruck DX2 oder DX4. Was hoben diese Angaben zu sagen? (Pascosol Kube, Berlin)

Es handelt sich hierbei um Aussagen, die etwas mit dem Hauptprozessor, der CPU zu tun haben. Ein 486 DX2/66-Chip ist extern nur mit 33 Megahertz getaktet, verdoppelt diese Frequenz intern aber auf 66 MHz. Ein 486 DX4/100 wird meist ebenfalls mit 33 MHz versorgt und verdreifacht diese auf 99 MHz. Moderne PCs bieten sogar die Option, den Bus mit flotten 40 MHz zu fahren, wobei der DX4-CPU per Jumper mitgeteilt wird, den Takt nur zu »zweieinhalbfachen« ($40 \cdot 2,5 = 100$). Der Vorteil dieser Technologie ist, daß RAM, ROM Grafikkarten oder andere Zusatzkarten die vollen 66 MHz oder gar 100 MHz nicht verkräften würden. Die Taktvervielfachung ist also ein guter Kompromiß zwischen Leistung und Kosten.

Soundkarte mit zuviel Antrieb

Ich besitze neuerdings eine Soundblaster 16 Multi-CD ASP und habe seitdem enorme Probleme mit dem Speicherbedarf der Treiber. Meine Spiele laufen nur noch mit Boot-Disk und selbst Memmoker schaufelt nicht mehr als 505 KByte frei.
(Marc Stecher, Rudersberg)

Die meisten der Treiber, die vom Installationsprogramm der SB16 eingetragen werden, brauchen Sie eigentlich gar nicht. Wenn Sie die Programme CTSB16.SYS und CTMMSSYS.SYS aus der Datei CONFIG.SYS löschen, laufen allerdings einige der Utilities nicht, insbesondere der DOS-Mixer. Besorgen Sie sich in diesem Fall einen Update der allerneuesten (Januar

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten.

Tips und Tricks rund um den PC

1995) Treiber von Creative; der Mixer wurde hier so umprogrammiert, daß er auch wieder ohne die beiden Treiber läuft.

Der Treiber CSP.SYS (in alten Versionen ASP.SYS) kann ebenfalls bedenkenlos gelöscht werden, wenn Sie nur Spiele starten. Er wird allerdings benötigt, wenn Sie QSound einsetzen oder unter Windows die Sprocheingabe »TextAssist« nutzen wollen.

Monitor-Kauderwelsch

Was bedeuten bei PC-Monitoren die seltsamen Kürzel »MPR-II«, »TCO-92«, »NL« und »DC«? Wo liegt der Unterschied zwischen Zeilenfrequenz und Bildwiederholrate?

(Daminik Gierse, Meschede-Freienohl)

MPR und TCO sind Kürzel für schwedische Institutionen, die strenge Grenzwerte und Testverfahren für Elektrosmog-erzeugende Computermonitore entwickelten. Nur strahlungsarme Bildschirme dürfen sich mit einem Prüfsiegel schmücken. Die neueste Norm, TCO-93, fardert sogar Energiespar-Maßnahmen. »DC« bedeutet »Digital Controls«, also Mikroprozessor-Steuerung. Diese Monitore können mehrere Bildlogeinstellungen, je nach Auflösung, abspeichern. Man muß also nicht immer nachregeln. »NL« bedeutet »Non-interlaced« und weist darauf hin, daß eine höhere Bildwiederholrate verkröft wird. Für ergonomisches Arbeiten und ein flackerfreies Bild sollte diese mindestens 70 Hz betragen. Schafft ein Monitor diese Frequenz in einer niedrigen Auflösung, heißt das aber nicht automatisch, daß er dies in allen Grafikmodi beherrscht. Die maximale Zeilen(sprung)frequenz gibt darüber Auskunft. Bei 640x480 reichen 38 kHz, bei 1024x768 müssen es schon 64 kHz sein.

Rüstungsprobleme

Ich habe einen 486 DX mit 33 MHz. Kann ich ihn ohne Probleme auf einen 486 mit 100 MHz hochrüsten?

(Jaraslaw Kallar, Homm)

Inzwischen bietet Intel einen DX4-Overdrive-Chip an, der einfach anstelle des alten Prozessors eingebaut werden kann. Dieser Upgrade ist etwas preiswerter als das Austauschen der kompletten Hauptplatine. Wenn Ihr PC allerdings noch keinen Local Bus (VLB) oder PCI besitzt, sollen Sie gleich ein paar Mark mehr investieren und die gesamte Platine tauschen lassen. Außerdem gibt es einige wenige Platinen, die mit dem Overdrive-Chip nicht zurechtkommen; es geht zwar nichts kaputt, aber der PC bootet nicht mehr. Für diesen Fall sollten Sie mit Ihrem Händler ein Rückgaberecht vereinbaren; insbesondere wenn Ihr DX/33 älter als drei Jahre ist. Eine Alternative haben Sie neuerdings mit AMDs neuer 100 MHz-486-CPU. Sie ist zwar langsamer als Intels Pendant, kostet dafür aber weniger. Falls Sie ein älteres Board besitzen, wird nach

ein spezieller Adapter mit einem Spannungswandler benötigt. Neuere Boards haben diesen meistens schon eingebaut. Achten Sie auf jeden Fall darauf, bevor Sie den Chip einsetzen, da er ansonsten beschädigt werden könnte.

Noch mehr Kürzel

Was ist der Unterschied zwischen IDE und E-IDE, SCSI-2 und Wide-SCSI? Um wieviel ist SCSI schneller?

(Georg Steinlein, München)

E-IDE, »Enhanced IDE« ist der verbesserte IDE- (Integrated Drive Electronics), also AT-Bus-Standard für Festplatten. Er ermöglicht höhere Datenraten. Neuere Controller besitzen meistens beide Anschlüsse, so daß Sie insgesamt vier Harddisks anschießen können – zwei am alten IDE, zwei am neuen E-IDE.

Neue CD-ROM-Laufwerke haben meistens ein E-IDE-Interface und können zusammen mit einer alten IDE-Platte betrieben werden; nur wenn Sie auch E-IDE-Platten besitzen, können zwei Festplatten und zwei CD-ROMs an einen Controller gesteckt werden.

SCSI-2 ist der abwärtskompatible Nachfolger von SCSI (»Small Computer System Interface«) mit erweitertem Befehlssatz und 16 anstatt 8 Datenleitungen. Wide-SCSI ist der neueste, schnellste Standard, der aber einen neuen Miniaturstecker benötigt und zur Zeit nur von wenigen Festplatten und Controllern unterstützt wird. SCSI ist im Echtbetrieb nicht unbedingt schneller als IDE, schon gar nicht als E-IDE. Durch den höheren Pratafall-Overhead kann SCSI bei vielen kleinen Dateien und häufigen Dateizugriffen sogar merklich langsamer erscheinen. Seine Vorteile kann SCSI aber ausspielen, wenn mehrere (bis zu 7) Festplatten, CD-ROM-Drives, Streamer oder Scanner angeschlossen werden müssen oder große Datenmengen übertragen werden, wie zum Beispiel bei Serveranwendungen.

Datenpacken ohne Reue?

Ich habe bei einem Freund gesehen, wie er Programme und Daten mit dem Programm »PKZIP« auf immens kleinen Raum verpackt hat. Gibt es irgendwelche Nachteile, wenn man solche Packprogramme verwendet und kann man mehrere Disketten damit bespielen?

(Marcel Messner, A-Linz)

Natürlich verwenden derartige Packer verlustfreie Komprimierungsalgorithmen und verändern nichts an den Daten. Sie können also komplett wiederhergestellt werden. Die bekanntesten Vertreter aus dieser Sparte sind die Shareware-Programme »ARJ« und »PKZIP«/»PKUNZIP«, die Daten über mehrere Disketten verteilen. Ein Beispiel: Mit dem Befehl »ARJ A -v1440 A:PACKFILE *.*« werden alle Daten im aktuellen Verzeichnis bei

Bedarf über mehrere Disketten verteilt; mit »ARJ E -V A:PACK-FILES« kopieren Sie die Daten zurück.

CD ist nicht gleich CD

Ich besitze eine Spea Showtime Plus, die ja angeblich CD-I und CD-Videos abspielen kann. Lege ich jedoch eine CD-Video ins Laufwerk und gebe »DIR« ein, kommt die Fehlermeldung: »CDR103: CDR0M ist kein High-Sierra- o. ISO-9600-Farmat«. Ist die Karte kaputt?

(Beof Brückmayer, CH-Thun)

CD-I und CD-Video verwenden ein eigenes CD-ROM-Format, das mit MS-DOS-Befehlen natürlich nicht lesbar ist. Es befinden sich ja auch keine MS-DOS-Dateien auf den CDs. Mit der Showtime oder auch anderen MPEG-Karten wird deswegen ein spezielles Programm mitgeliefert, mit dem Sie derartige CDs abspielen können.



Sektoren-Entwarnung für »Magic Carpet«

Lesefehler ohne Datenverluste

Ich habe mit dem Shareware-Programm CDT meine neue »Magic Carpet«-CD geSCANed und dabei auf den letzten beiden Sektoren »Read faults« bekommen. Das Spiel läuft einwandfrei. Wie kann ich jetzt rausbekommen, welche Dateien in den beiden Sektoren liegen, denn vielleicht sind es ja nur unwichtige Sachen (wie die Theme Park-Demo).

Und reicht ein CDT SCAN als Umtauschgrund aus? (Oliver Springham, per CompuServe)

Wenn CDT auf mehreren Laufwerken und ein und der selben CD Lesefehler findet, ist das sicherlich Grund für einen Umtausch. Handelt es sich aber nur um die letzten beiden Sektoren, ist das kein Grund zur Panik. Manchmal verrechnet sich die Mastering-Software eines CD-Herstellers und gibt beispielsweise im Directory 100 Sektoren an, obwohl nur 98 Sektoren belegt sind.

Faustregel: Sind nur einige wenige Sektoren genau am Ende einer CD kaputt, ist der Inhalt der Scheibe meistens völlig fehlerfrei.

(mk/bs)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns! Wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

DMV VERLAG
REDAKTION PC PLAYER
»TECHNIK TREFF«
GRUBER STR. 46A
85586 POING

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte senden Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player laswerden oder sich zu anderen Themen rund um den Computer äußern? Unsere Briefecke ist das richtige Forum: Schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing.

Kaufrausch

Ich hatte mich eigentlich auf Eure weihnachtlichen Kauf tips gefreut, doch was erspähte mein Auge? Gerade zwei Gro-fikkorten wurden vorgestellt, zwei Soundkarten, drei CD-ROMs und drei Joysticks. Ich habe gedacht, es geht um PCs... aber nein! Sogar über Videospiele wurde etwas gebracht. Jetzt frage ich Euch: War das nun ein schlechter Witz oder hattet Ihr nicht genügend Zeit, um diese Koupits, die für die PC-Aufrüstung gedacht waren, zusammenzutragen? Etwas über neue CPUs oder Mainboards kam gar nicht var. Da kann man doch nicht über PC-Aufrüstung sprechen, oder?

(Denis Reinartz, Rosbach)

Bei den Hardware-Empfehlungen zur Weihnachtssaison beschränken wir uns absichtlich auf die besten Produkte des Jahres; sie sind nicht als Vergleichs-test von möglichst vielen Modellen gedacht. Und ganz ehrlich: Wie soll man eine CPU testen? Mal abgesehen davon, daß wir den Austausch von Mainboard & Co. nur Profis empfehlen, hängt die Systemleistung doch stark von anderen Komponenten ab. Deshalb haben wir uns auf relativ preis-werte Upgrade-Ideen beschränkt; »komplette« PCs wurden einen Monat vorher getestet.

Alarmstufe rot

Ich mache mir in letzter Zeit immer mehr Sorgen um Eure Gesundheit. Immer wenn ich das Editorial aufschlage, leuchten mir sieben hochrote Köpfe entgegen. Leidet Ihr an Bluthochdruck? Ist es so warm in Poing? Habt Ihr alle einen Sonnenbrand? Oder treibt Euch die Anwesenheit des weiblichen Geschlechts die Rote ins Gesicht? Gute Besserung wünscht Euch

(Torsten Küpper, Freudenberg)

Wir sind selber ein wenig rotlos – entgegen boshafter Gerüchte gab's vor den Fotoaufnahmen nicht mal die alljährliche Weinprobe mit einem guten Tropfen Poinger Donnerschoppen. Photoselose Gemüter könnten gewisse Erröthungen mit fototechnischen Mängeln begründen; wir halten

uns lieber an die Theorie der durchs Gruppenkuscheln hervorgerufenen Redakteurserhitzung.

Der Creature-Schock

Ich habe die PC Player 1/95 var mir liegen und möchte etwas Kritik anbringen. Auf Seite 106 gebt Ihr eine Wertung über Creature Shack ab. Heinrich schreibt: »Ein Spiel wie ein Urlaubsfilm: Man guckt's sich zwei, drei Mal ausgesprochen gern an, doch dann setzt das Teil rasch Staub im Regal an.« Ihr vergibt eine Punktzahl von 57; also nicht unbedingt empfehlenswert. Wie könnt Ihr dann einen Testbericht auf Seite 111 zulassen, in welchem das Spiel 88 Prozent erhält und als »Der wahl beste Actionknüller zu Weihnachten« gepriesen wird?

(Georg Mouratidis, Leonberg)

Der zweite »Testbericht« war natürlich nicht von PC Player, was man z.B. an der leichten Begeisterungsfähigkeit des »Testers« erkennen kann. Diese Seite ist eine Anzeige von Virgin, die von der Firma wie eine Testseite gestaltet wurde – Sanderpreis in der Kategorie »tamen und täuschen«. Da hätte natürlich der warnende Vermerk »Anzeige« drüber gehört – aber ganz ehrlich: Wer wird denn diese unkritische Jubelarie mit einem Test von PC Player verwechseln? Doch weiter im Tenar...

Euer Test von Creature Shack erinnert stark an den von »Out-past« (den ein Outpast-Spieler unter meinen Freunden uneingeschränkt bestätigt hat), wobei die Werbeanzeige zwei Seiten weiter dem ganzen noch einen gewissen satirischen

Anstrich gibt! Euer Verriß ist schön differenziert und bleibt nicht auf dem Niveau »Schöne Grafik, muß ja ein tolles Spiel sein« stecken. Fazit: Für nicht-oberflächliche Tests habt Ihr quasi ein Manapal. Weiter so!

(Arno Wegner, Karlsruhe)



Der 3. Level von »Creature Shock«: Wer soll das schaffen?

Tagebuch eines Shock-Geschädigten

Freitag, 16.12.94: Es leuchtet mir in einem Hamburger Soft-warehaus die Werbung »Creature Shock für 89,90 Mark« entgegen – eine Versuchung, der ich nicht widerstehen kann. Nach einer 13-MByte-Installation – für schnelle Lodegeschwindigkeit apfert man ja gerne ein paar MB – das Intro: Gigantisch! Super!

Gut vorbereitet durch Eure Wohnung, wie schlecht doch die Flugsequenzen des Spieles seien, verlosse ich die Stortbahn und duse ins All. Welch lustiges Farbenspiel! Nur: Wer bin ich? Und wenn ja, wieviele? Und warum wird jetzt schon wieder die Intro-Sequenz gezeigt? Ach, tot bin ich schon! No denn. Nach einer Stunde horten Kämpfens gegen einen Endgegner, von dem ich weder weiß, was er ist, wie lange er

noch lebt oder wie oft er die Wache tanken muß, habe ich Level 1 hinter mich gebracht.

Samstag, 17.12.94: Die Pilotin habe ich Prinzen-like auf starken Pixelarmen in Sicherheit gebracht. Nun will man die Oberkreuzer zerbröseln. Doch davor haben die Programmierer Level 3 gesetzt. Wieder muß ich dieses Schiff steuern. Die Steuerung ist so schlecht, daß ich das Gefühl nicht laswerde, meine Maus hat Durchfall. Der Rest des Tages besteht darin, mich von Versuch zu Versuch ungefähr 3,5 Pixelzentimeter weiter im Level vorzuschleichen. Ich sehe mein Schiff an diesem Tag 23 mal in gelbe Klumpen zerspringen. Dieser Level ist der Hohn! Vor lauter Gegnern sehe ich mein Schiff nur in Ausnahmefällen.

Sonntag, 18.12.94: Ich habe mich bis zu einem Tunnel mit einem Wurm (oder was das auch immer sein soll) durchgekämpft – und scheitere. Wie kann man so demotivierend programmieren? Ich bin total frustriert. Vor mir ein Berg zerhackter Bleistifte. Jetzt muß ich Euch einfach mein Leid klagen. Gebt mir einen Cheat, irgendwas! Frust! Sehnsuchtsdenentzündung!

(Sönke Stüdler, Hamburg)

Kommt Zeit, kommt Cheat. Sobald wir was erfahren, wird's unter »Klein & fein« veröffentlicht. Ansonsten: Wir hatten Dich gewarnt...

Vorsicht, Humor!

Ich finde die PC Player wirklich gut, nur ein klitzekleines Problem habe ich: Warum gab es »Poing-Base« nur einmal? Soweit ich weiß, kommt die Verarschung von Poing-Base (die nennen sie, glaube ich »X-Base«) fast jeden Tag. Soviel Satire ist wirklich kaum noch auszuhalten. Deshalb: Bringt bitte noch mal eine Folge vom Original!

(Carsten Meyer, Gifhorn)

Wir dürfen Liebhaber unserer kleinen, bescheidenen CD-ROM-Videos darauf hinweisen, daß diesen Monat X-Baseler Andreas von Lepel einen spektakulären Gastauftritt bei den »Multimedia Leserbriefen« gibt.

Zu gut, zu schlecht, und überhaupt...

Daß Ihr die beste PC-Zeitschrift seid, brauche ich Euch ja wohl nicht mehr zu sagen. Trotzdem nervt mich die unglaublich viele Werbung in Eurem Heft sehr. Ich hielt es zwar gerade noch aus, aber als Ihr dann 50 Pfennig teurer wurdet und die Werbung auch mehr wurde, dachte ich mir, daß ich Euch einfach mal schreiben muß.

Außerdem finde ich, daß Strike Commander zu schlecht und Rebel Assault zu gut bewertet wurde. Macht es Euch etwa so viel Spaß mit einem Fadenkreuz auf ein Raumschiff zu ballern, ohne das man sich und seinen X-Wing bewegen kann?

(Florian Gaudchau, Frankfurt)

Verteufelt mal die Werbung nicht, denn bei Ausgaben mit vielen Anzeigenseiten bauen wir entsprechend den Umfang aus,



DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER

Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION

Heinrich Lenhardt (H) und Boris Schneider (BS);
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION

Jörg Langer (Ja), Florian Stangl (St), Michael Kim (mk, freie Mitarbeiter)

CHEIN VOM DIENST

Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION

Susan Sabiowski

LAYOUT

Journalatz GmbH

GRAFIKEN

Rolf Boyke

TITEL

Gestaltung: Journalatz; Bildquelle: Image Bank

GESCHÄFTSFÜHRER

Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS

DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG

Gruber Straße 46a, 85386 Pöcking

Telefon: (08121) 7690, Telex: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG

Helmuth Grunfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Stefan Grajer

Leitung Verkauf: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Christoph Kribbel, Tel. (08121) 769-376

und Jens Klöwer, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG

Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Zittelstraße 6, 80796 München

VERTIEBSLEITUNG

Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK

Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PC Player Abz-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:

Inland: 12 Ausgaben DM 72,- (PC Player); DM 168,- (PC Player plus)

Inland: 6 Ausgaben DM 84,- (nur PC Player plus)

Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,- (PC Player); DM 144,- (PC Player plus)

Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,- (PC Player); DM 182,- (PC Player plus)

Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,- (nur PC Player plus)

Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindungen:

Postbank München, BLZ 700 100 85, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:

Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,- (PC Player); ÖS 1289,- (PC Player plus)

Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien

Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 20

Abonnementbestellung Schweiz:

Thali AG, Industriestrasse 14, CH-4100 Hutzschwil

Tel.: (041) 85 01 11, Telex: (041) 85 28 85

Einzelheftbestellung:

DMV Verlag Lexiservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Bestellung nur per Bankauszahlung oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für mündelungsfähige Minderjährige und Datenverarbeitung sowie Fotos übernimmt der

Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung

durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden.

Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere das Kopieren, Schallplatten und gedruckten

Schulungen, ist mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nach-

druck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher

Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge gehen

nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder



damit die redaktionellen Beiträge nicht zu kurz kommen (siehe z.B. unser 200-Seiten-Manster 1/95). Rebel Assault gegen Strike Commander ist ein typischer Äpfel-mit-Birnen-Vergleich. Natürlich ist Rebel Assault unkomplizierter, aber ein geradliniges Geballer gefällt so manchem besser als eine »anspruchsvollere« Simulation.

Die Abo-Versuchung

Der »Tag der Abrechnung« in Ausgabe 1/95 hat mir sehr gut gefallen, der ist wirklich eine 1 wert. Leider sagte mir der zweite Teil des Jahresrückblicks, »Finia«, nicht mehr so zu. Hier stehen nach Heften aufgeschlüsselt nach mal die Flaps und Taps des letzten Jahres. Gut gefallen hat mir die Sprüchesammlung. Das Interview mit Sid Meier hätte länger sein können, die gestellten Fragen haben mich interessiert. Der Jahresinhalt ist wirklich gut gelungen. Ich hätte ihn nur gern herausgenommen.

Rubriken wie »Unplugged« oder »Tips & Tricks« möchte ich nicht mehr missen. Die Weihnachts-Hardwaretips waren eine gute Idee und in der Aufmachung in Ordnung. Zu meinem Glück hat nur ein Druckertip gefehlt.

Ich bin inzwischen regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift und gönne sie mir auch ab und zu mit CD. Genau das ist der Grund, weshalb ich nach kein Abnenn der PC Player bin. Ich möchte flexibel sein und mir einmal nur die Zeitschrift, ein anderes Mal das Heft mit CD kaufen. Darum habe ich eine Frage an Euch: Ist es nicht möglich, ein Abo anzubieten, das meinetwegen 8 PC Player und 4 PC Player plus beinhaltet?

(Holger Schiz, Karlsruhe)

Danke für Lob und Kritik. Bei einem »Aussuch-Aba« wäre der Verwaltungsaufwand leider zu hoch – da bricht unsere Verwaltung dann räkelnd zusammen. Seit diesem Monat ist der Preisunterschied zwischen PC Player und PC Player plus ja um 3 Mark geschmalen; vielleicht kann Dich dieser Aspekt zum regelmäßigen Konsum der plus-Ausgabe verführen.



Negativbeispiel »Nactropolis«: Nur ein faires Spiel ist ein gutes Spiel.

Bitte nicht zu heftig

Ein Punkt, der mir schon öfter auffiel, ist, daß Spiele, die nur einen geringen Schwierigkeitsgrad haben, in der Regel auch schlecht bewertet werden. Aus meinem Bekanntenkreis weiß ich, daß es nicht immer nur die komplexesten, grafisch hochentwickeltesten und höchst anspruchsvollen Programme

sein müssen, die eine Menge Spaß bringen. Nach einem langen Arbeitstag ist es doch nicht jedermanns Sache, sich vor ein Spiel zu setzen, bei dem man erst eine zentimeterdicke

Anleitung durcharbeiten muß, bevor man die Funktionen des Programms nur annähernd ausnutzen kann.

Darüber hinaus kommt es schon mal vor, daß Spiele für Einsteiger (nach Eurer Einstufung) einen so hohen Schwierigkeitsgrad besitzen, daß sie für den wirklichen Anfänger schlicht und einfach zu anspruchsvoll sind. Vielleicht würde hier eine noch genauere Einteilung eine Verbesserung bringen.

(Paul Fuchs, Straubing)

Wir versuchen, auch beim anderen Extrem kritisch zu bleiben: Wenn ein Spiel wirklich unnötig frustrierend und nervtötend ist, wirkt sich das negativ auf die Gesamtwertung aus. Aktuelle Beispiele sind z.B. »Ecstatica« mit den überflüssigen Prügeleinlagen gleich am Anfang oder »Nactropolis«, das Sackgassen-trächtigtste Adventure der Saison. Den Hinweis auf die schiefen Einsteiger-Empfehlungen heften wir uns gerne an den Hut: Wir passen auf, bei solchen Einstufungen die Maßstäbe genauer zu berücksichtigen.

DIE E-MAIL-ECKE

Über Internet oder Computerverbrauchen auch »elektronische Leserbrief« Richtung PC Player. Wer uns per E-Mail kontaktieren will, wende sich an die CIS-Adresse 71333, 2206.

Um nochmal auf das leidige Thema »CD-Tüte«, das ja immer wieder Gegenstand von Leserbriefen zu sein scheint, zu kommen: Was haltet ihr von einer ins Heft eingebundenen Tüte, wie es bei anderen Zeitschriften gemacht wird? Kein Kleber und kein Streß.

(Peter Heiligenstaedt, CIS 100413,1646)

Die CD-Tasche wird wohl auf dem Titel bleiben, aber mit der hartnäckig klebenden Tüte in der jetzigen Form sind wir auch nicht glücklich. Hier wird's in Kürze eine Verbesserung geben: unsere unglaublich dynamische Herstellungs-Abteilung ist sich des Ernstes dieses Anliegens bewußt.

Als langjähriger Leser von Spielzeitschriften habe ich die Tests von Baris Schneider und Heinrich Lenhardt schätzen gelernt (bin seit Happy Computer anno 1986 dabei). Auch die PC-Player lese ich regelmäßig und halte sie für gut. Nur finde ich, daß die Qualität in letzter Zeit nachgelassen hat.

Arcade-Beispiel, also so richtig unkomplizierte Spiele nach Spielautomatenvorbild, kom-

men in der Regel schlecht weg! »Novastorm«, z.B. ist das Arcadeispiel momentan (Heinrich schwärmt denn auch richtigerweise über die Qualität des Spiels). Da wären ein paar Pünktchen mehr angebracht gewesen!

Bitte definiert die »Zahn der Zeit«-Abwertungen genauer! Die Idee ist wirklich gut, nur wird da meiner Meinung nach etwas willkürlich korrigiert! Lemmings 2 kriegt Punktabzug, das Original-Lemmings jedoch nicht. Wieso denn?

Die strengen Wertungen sind ein Markenzeichen von PC-Player, und die sind auch absolut gut (Maximalwertung unerreichbar usw.). Ich kann es nicht ausstehen, wenn, wie in einigen Konkurrenzblättern 30 % aller Spiele die Höchstwertung erhalten. Nur müßt ihr meiner Meinung nach aufpassen, nicht strenge Wertungen zu vergeben, weil ihr den Ruf als »strengstes Spielmagazin« wahrnehmt. (INTERNET: daniel.wäber@bümplizer.ch)

Danke für Deine kritischen Anregungen. Nur weil ein Spiel alt ist, muß es nicht automatisch abgewertet werden. Der einmalige Charme von Lemmings 1 begeistert auch heute noch, während wir beim fummeligen Lemmings 2 Ermüdungserscheinungen spüren.

Alles natürlich ganz subjektiv, aber per Rechenschieber kann man so was nicht kalkulieren.

◆ LICHT AUS

Den putzigen Bildschirmschoner After Dark kennt jeder – doch welche verrückten Typen sitzen eigentlich bei Hersteller **Berkley Systems** herum? PC Player besuchte die Macher in Kalifornien und sah sich die neuesten Schoner-Projekte an.

◆ SCHLAG NACH

Im Software-Teil testen wir wieder die interessantesten Neuheiten aus dem Multimedia-Bereich. Mit dabei: Die deutsche CD-ROM-Ausgabe des **Guinness Buch der Rekorde** und die Kicker-Referenzscheibe **Fußball-Weltmeisterschaften**.

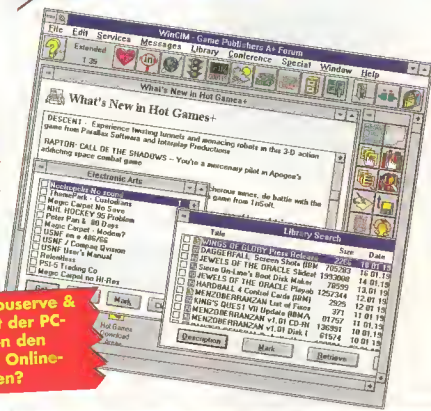
◆ ZAHL DRAUF

Und wenn Sie nächsten Monat statt 7 Mark wahnwitzige 16,50 Mark frei verfügbares Einkommen investieren wollen, können Sie ruhigen Gewissens zu **PC Player plus** greifen. Zum bewährten Heft gesellt sich hier unser CD-ROM, wieder gut verpackt mit neuen Spieledemos, interaktivem Test, Patches und den berühmten Video-Eigenproduktionen unserer Redaktionsgarde.

► DIE GÄNGER DES NETZES

Thamas Dolby verrät seine E-Mail-Adresse, Aerosmith laden zur Live-Konferenz ein, das Weiße Haus hängt schon längst am Netz und selbst Kurt Biedenkopf ist mitunter online. Und da glauben Sie, ohne Zugriff auf die wichtigsten Datennetze ein glückliches Leben führen zu können? Unser Reiseführer in die Welt von Internet, CampuServe & Co. zeigt, welche Online-Dienste für Spieler am wichtigsten sind. Wir rechnen die Kosten durch, geben Tips fürs Datensurfen in ungewöhnlichen Foren und bauen nebenbei den E-Mail-Service unserer Redaktion aus.

Internet, Compuserve & Co.: Was hat der PC-Spieler von den boomenden Online-Diensten?



► LUCASARTS ASSAULT

Unverbindlich, aber haffnungsvoll wie die Wettervorhersage sind unsere Prognasen über die Spieltests im nächsten Monat. Mindscape will mit **USS Ticonderoga** die Strategie-Simulation eines ausgewachsenen Kriegsschiffs vom Stapel lassen. Der prominenteste Spiele-Kandidat für die kommende Ausgabe ist aber zweifelsfahne **Dark Forces**. 3D-Ballerspiele gibt's mittlerweile wie Sand am Meer, doch jetzt will LucasArts die Konkurrenz verschrecken. Ob über ein Jahr nach »Rebel Assault« ein weiterer CD-Meilenstein draus wird, können wir im Testbericht klären.



Möge die Macht mit den Programmieren sein: Wenn's keine Verzögerungen gibt, testen wir Dark Forces von LucasArts.

**PC PLAYER
4/95
erscheint am
15. März**

All dies und viele weitere Spieltests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

FINAL

Altersfreigabe für Hardware?

Indizierungen, USK-Altersempfehlungen... in Deutschland hat man sich schon immer besonders stark um den Jugendschutz gesorgt. Doch der jüngste Vorstoß erregt die Gemüter: Jetzt muß selbst die Hardware ein Mindestalter auf dem Buckel haben, um bestimmte Programme zu verwenden! PC Player-Leser Christian Rössler aus Recklinghausen entdeckte die nachfolgende Angabe in einem Prospekt von Escom.

Doch was werden die nächsten Schritte der Hardware-Moralisten sein? Internet-Zugriff erst für mindestens 6 Jahre alte Modems? Nur volljährigen Laufwerken kann die CD-ROM von PC Player plus zugemutet werden? Die Fachwelt hält den Atem an.



Haffentlich ist ihr Bildschirm schon alt genug...

Raum-Zeit-Dimensionsfalte

März 1995

Präzise Prognosen zeichneten die Februar-Ausgabe der

Zeitschrift »Electronic news & fun« aus. In einer Vorschau auf 1995 wagt man doch tatsächlich für den Monat März die links nachzulesende Aussage...

VGA macht Druck

Montagabend an der Fritten-Ausgabestelle: Da will sich der hungrige Redakteur nur ein bescheidenes Abendmahl gönnen und stößt bei »McDonald's« auf die nächste Hardware-Sensation. In der Januar-Ausgabe der dort ausliegenden Gazette »Kino News« erfährt die Fachwelt erstmals, wie eine unscheinbare VGA-Karte den Drucker ersetzt. Anlaß ist ein Bericht über das Werbespiel »Der rasende Reporter«.

besteht die Chance, eine Rekordauflage zu erreichen.

Übrigens: Jede Zeitungsseite läßt sich mit einer handelsüblichen Grafikkarte auch ausdrucken! Also, schreibt

...und wo kommt das Papier raus? Am Monitor?

10 AUSREDEN FÜR »THE DIG«

Diesen Monat war LucasArts so freundlich, uns mit einer Top 10-Liste zu versorgen. Dabei handelt es sich um die nicht ganz ernstzunehmenden »Ausreden«, warum »The Dig« schon wieder um sechs Monate verschoben wurde und jetzt erst im Herbst 1995 zu erwarten ist. Bei The Dig handelt es sich um eine unveröffentlichte Story von Steven Spielberg, die nur als Computerspiel erscheinen soll.

PLATZ 10: Projektleiter Sean Clark wurde von Aliens entführt.

PLATZ 9: Dieser verdammte Pentium-Bug...

PLATZ 8: Unsere Programmierer schnupfen dauernd gefriergetrocknete Astronautennahrung.

PLATZ 7: Recherchen haben sich verzögert: Die NASA will einfach nicht die drei Aliens rausrücken, die 1953 in Wyoming gelandet sind...

PLATZ 6: George Lucas will die Story für die nächsten drei »Star Wars«-Filme!

PLATZ 5: Die CIA hat das Projekt gestoppt, weil es die wahre Geschichte eines UFO-Zwischenfalls war.

PLATZ 4: Warten auf die nächste Sonnenfinsternis in Kalifornien, um endlich die Intra-Sequenz zu drehen.

PLATZ 3: Astronauten an Bord des Space Shuttles haben die Beta-Version immer noch nicht durchgespielt.

PLATZ 2: Die Spezialeffekte von Industrial Light & Magic waren zu teuer, weswegen auf einem Flohmarkt erst R2-D2-Modelle verkauft werden müssen, um die Partakasse aufzufüllen.

PLATZ 1: Noch »Jurassic Park« meinte Steven Spielberg, daß er jetzt doch genug Dig hätte, um aus der Dig-Story einen Film zu machen...

Produkt-Info des Monats

Boris Schneider hatte auf dem Rückflug von Las Vegas nach Pöng Central genug Muße, um die Pressemitteilungen der CES-Messe ganz genau zu lesen. Recht so, denn Velocity versteckte essentielle Infos zu seiner feucht-fröhlichen Sportsimulation »Jet Ski Race« im Kleingedruckten.

© 1995 Velocity™. All rights reserved. Velocity, Jet Ski Race, GameNet, and GameTalk™ are trademarks of Velocity, Inc. Windows is a trademark of Microsoft Corporation, Macintosh, Classic and AppleTalk are trademarks of Apple Computer, Inc. Pentium is a trademark of Intel. ©Sound is a trademark of ©Sound Labs, Inc. Product information is subject to change. Oh, by the way, try not to fall in the water 'cause the sharks haven't been fed since last Tuesday.

Je wichtiger die Information, desto kleiner das Schriftbild: Velocity klärt auf...

Du sollst nicht fluchen

Mit welchem Namen startet man wohl das aktuelle Gametek-Adventure »Hell«? Mit »Heck«! Doch warum dieses wunder-same Ausweichen auf ein anderes Kommando? Vielleicht will man es religiösen Anwendern nicht zumuten, einen Fluch zu tippen: Der Ausruf »Hell« ist in englischsprachigen Gefilden das Gegenstück zu unserem herzhaften »Zur Hölle!«.



DIE ENTDECKUNG

SOUNDWAVE32 A/WS

Mittwoch, 9 November 1994

"Spiele, Abenteuer, MIDI, warme, lebendige und natürliche Sounds, Techno, Klassik, Rock und jede Menge Spaß", las ich auf der Steintafel. Es mußte die neue SoundWave32 A/WS von Orchid sein.

Sie wird meinem Computer ungeahnte Klangdimensionen verleihen. Diese einmalige Kombination aus Wavetable und Synthese ist bislang einzigartig! Und mit der fantastischen DSP-Software wird Dr.N. die ganze Nacht seinen Spaß haben.



• A/WS Wavetable Synthese

Die Soundkarte mit realistischen und lebendigen Sounds, die keine andere Wavetable Karte erzeugen kann! Jede SoundWave32 kann übrigens auf A/WS erweitert werden.

• 24-Bit Audio Signalprozessor (ADSP)

Erweitern Sie Ihre SoundWave32 per Software! Die einzige Soundkarte, die mit Ihren Ideen wachsen kann.

• Kompatibel zu Allem

Software wird unterstützt unter General MIDI, SoundBlaster, Q-Sound, Windows Soundsystem 2.0, und Kombinationen daraus.

• A/WS und Digi-Sounds gleichzeitig

Dank Kombo-Modes erklingen Spiele und Windows-Programme mit A/WS Wavetable und digitalen Effekten gleichzeitig!

• DSP-Software Kit

Kaum zu schlagen: Digitale Effekte in Echtzeit, Spracherkennung, Diktaphon, MIDI-Sequencer, Media Rack, D-Sound, u.v.m.

• SCSI-2 CD-ROM Interface (optional)

Mit dem schnellen SCSI-2 Interface auf der SoundWave32+ SCSI schießen Sie alle angesagten Double-bis Quad-Speed CD-RDM Laufwerke direkt an Ihre Soundkarte an.

Übrigens:
Orchid DSP-Wavetable Sound gibt's mit
der GameWave32 schon ab

DM 229,-



ORCHID TECHNOLOGY GmbH - Niederlörbcker Str. 36. 40667 Meerbusch - Fax: (02132) 80074 - BBS (02132) 80075

Sie finden alle aktuellen Orchid Produkte wie WaveBooster, SoundWave32, GameWave32, SoundDrive16 und Kelvin64 bei pc.spezialist und im gut sortierten Fachhandel.

Ich möchte mehr Informationen ausgeben über:

Sound ☐

Grafik ☐

Video ☐

Name:

Anschrift:



pcp 3/95

SIM TOWER™

THE VERTICAL EMPIRE

100 Stockwerke — 1000 Herausforderungen

ENTWICKELT
VOM
NEU!
SIM CITY
TEAM

Bauen und managen
Sie Ihr eigenes
Wolkenkratzer-Imperium!

86. Etage

Nach den
Kinovorstellungen
sind die Aufzüge hoff-
nungslos überlastet.

78. Etage

Feuer! Haben Sie ge-
nügend Sicherheitsbüros ein-
geplant?

65. Etage

Die neue Fast-Food-Kette lyran-
nisiert mit ihrem Lärm die Gäste
des darunterliegenden Hotels.

10. Etage

Die Bewohner sind empört
über zu hohe Mieten.

...alles Probleme, die Sie als
Tower-Manager lösen müssen.

Demnächst für
PC-WINDOWS erhältlich!

MAXIS

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

